Broj 40 8/08 BRAVO

OSVOJITE PSP, PLAYSTATION 2 i NINTENDO Wii

SCREENFUN

CENA 60 DIN • 30 DEN • 1 CG EUR • 2 KM

Povratak legende

Diablo III

Probudile su se nove sile zla! Otkrijte ih u nastavku najpopularnijeg RPG-a

Svirajte za Tylera

Guitar Hero: Aerosmith

Fanovima benda 29 pesama dovoljan su razlog da se prihvate gitare

Ko čeka dočeka

Devil May Cry 4

Zaigrajte i shvatićete koliko je tačna poslovica "strpljenje je vrlina"!

Povratak u Drugi svetski rat

CALL OF DUTY WORLD AT WAR

Beijing 2008

I vi ćete osvojiti medalju ako zaigrate Beijing 2008 i Summer Athletics

Sajam video igara

Iako je E3 u krizi, i dalje predstavlja najveći skup proizvođača video igara. Proverili smo najnovije naslove

LEGO Batman

Novi čovečuljci, Batman i Robin bore se protiv zločina maksimalno skockani!

Za PC i konzole • Trikovi • Top-liste • Hardware • Zabava • Posteri • Ankete

akcija 01

miš Razer Death Adder + podloga Razer Mantis Control ili Speed (po izboru)

5.199 din.

akcija 02

PSP konzola limited edition Final Fantasy VII – Crisis Core sa igrom

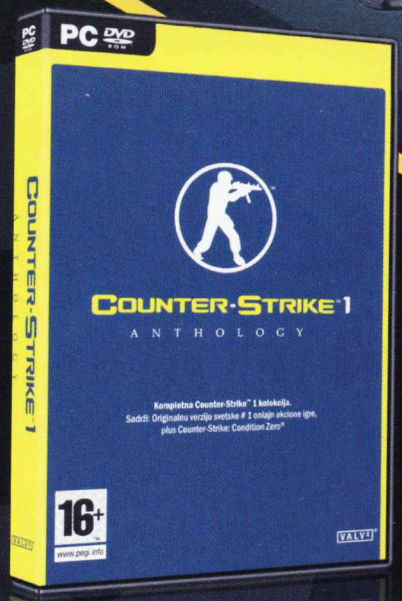
18.999 din.

gameS

akcija 03

uz bilo koji gaming miš poklon - Counter Strike Anthology

samo za članove privilege kluba*



samo za članove privilege kluba

* Ukoliko već niste član GameS Privilege kluba, a želite to da postanete, posetite **www.game-s.co.yu** gde možete naći sve potrebne informacije

GameS d.o.o.
Lanac specijalizovanih radnji za prodaju igara, konzola i prateće igračke opreme.

DeltaCity

GameS Beograd
Dečanska 12,
Tel/Fax: 011/3345 062
decanska@game-s.co.yu

GameS Novi Sad
TC "Sad Novi Bazaar",
Bul. Mihajla Pupina 1,
Tel.: 021/521 357
bazaar@game-s.co.yu

GameS Delta City
Jurija Gagarina 16,
Tel.: 011/3129 552
city@game-s.co.yu

NINTENDO DS Wii PC CD-ROM XBOX 360 PlayStation 2 PSP PLAYSTATION 3

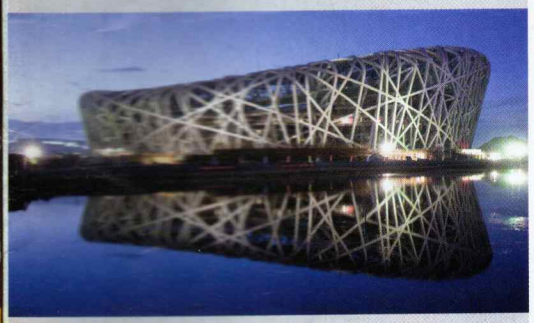
XBOX 360™ © Microsoft Corporation. Nintendo, Nintendo DS™ i Wii™ © Nintendo. Playstation 2, Playstation Family, Playstation Portable i Playstation 3 su robne marke kompanije Sony.

za dugo leto u hladu

preciznost koju zasluzujete

Reč urednika

U trenutku kada sam završavao ovaj avgustovski broj, na pamet su mi pale dve misli, obe uznemiravajuće. Kad će više ta plata, i druga misao, koja direktno ima veze sa prvom. Ko će, do vraga, kupiti ovaj broj kada su svi otišli na letnji raspust, godišnji ili prinudni odmor i svoje nožice brčkaju po plažama Jadrana, Turske, Grčke, Egipta ili možda preplivavaju do Jaza sa ronilačkom opremom kako bi se prošvercovali na koncert Madone. Kako mi, u ScreenFunu, možemo da pariramo takvoj letnjoj šemi? Stoga smo i mi osmislili neke letnje aranžmane. Da li bi vam se svidelo da vas vodimo, rečima i slikom, doduše, u centralu kompanije Electronic Arts u San Francisku da vidite kako se i gde prave neke od najpoznatijih igara? Ne, nije dovoljno? A šta kažete za petostranični pregled novotarija sa E3 sajma u Los Anđelesu? Ne treba vam viza niti maltretiranje ispred ambasade! Samo obrnite sledeću stranu i već ste stigli na mesto događaja, bez potrebe za gutanjem tableta protiv povraćanja, plaćanja ekoloških taksi... A možete i da grickate paradajiz koji ste poneli od kuće! Za one koji vole istorijska putovanja, nudimo specijalan aranžman pod imenom Call of Duty sa povratkom



u period Drugog svetskog rata i razgledanjem Pacifika u vreme krvavog sukoba sa snagama Imperijalne armije Japana. Obezbeđeni su noćenje sa doručkom i pancir. Ukoliko vam ovo nije dovoljno egzotično, sledeću priliku nećete moći da odbijete: 30 dana u Pekingu na Olimpijskim igrama uz garantovan gubitak pet kilograma usled frenetičnog lomljenja gamepadova i tastatura, a sve zbog toga da bi vaš atletičar potrčao. Možete li ovo odbiti?

Da?! Ah, razočarani smo, a toliko smo se trudili. Nema veze, poslaćemo Witch Doctora koji će vas zaraziti rojevima smrtonosnih buba. Ko preživi, nek pošalje razglednicu sa letovanja – čisto da vidimo gde je najsigurnije biti kada Diablo III ugleda svetlost dana.

Igor Conić

Dva poklon postera: Star Wars: Clone Wars, Dark Void

Resident Evil 5
Mnogo smo opasni
str. 8

Special

4 **E3 sajam igara**
Najveća smotra proizvođača igara

14 **Posetili smo EA**
Posetili smo giganta da vidimo šta nam kuvaju u ovoj sezoni

16 **RPG Hits 2008**
Šta možemo očekivati od RPG-ova do kraja ove godine

Preview

po abecednom redu

22 **Call of Duty: World at War**
10 **Diablo III**
20 **LEGO Batman**
22 **Kada stižu igre?**

Test

po abecednom redu

51 **Baroque**
30 **Beijing 2008**
45 **Devil May Cry 4**
39 **Elements of Destruction**
53 **Family Ski**
41 **Growlanser: Heritage of War**
44 **Guitar Hero: Aerosmith**
38 **Hellboy: Science of Evil**
40 **Samurai Warriors 2**
48 **Sid Meier's Civilization Revolution**
43 **Sillent Hill: Origins**
46 **So Blonde**
52 **Soul Bubbles**
42 **Spore: Creature Creator**
47 **Stronghold Extreme Edition**
35 **Summer Athletics**
49 **The Political Machine 2008**
36 **Top Spin 3**

Fun

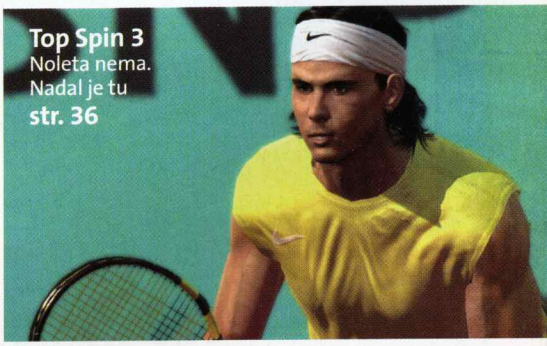
56 **Megaposter**
Šesti i poslednji deo Neroa iz DMC4!

58 **Star Wars: Clone Wars**
Lucasove avanture se nastavljaju!

60 **Svaštara**
Top-lista, Igre za pusto ostrvo, Surftipps

Hardware

54 **9800 GT za mase**
Logitech Driving Force Wireless, Panasonic SDR-SW20



Top Spin 3
Noleta nema. Nadal je tu
str. 36

Još u ScreenFunu

26 **Vesti**
World in Conflict: Soviet Assault, Lips, Dark Void, BattleStations: Pacific

28 **A sada malo vi**
Pismo meseca, poklanjamo Bad Company majice

53 **Osvojite Nintendo Wii**
Najcool konzola može biti vaša

62 **Osvojite PS2 i PSP**
Izaberite omiljenu konzolu

E3 sajam igara

Dobro došli na saja
Klopa je des

Iako je u krizi ta smotra i dalje predstavlja najveći skup proizvođača video igara. Da vidimo kakve su novine lansirane ovog puta

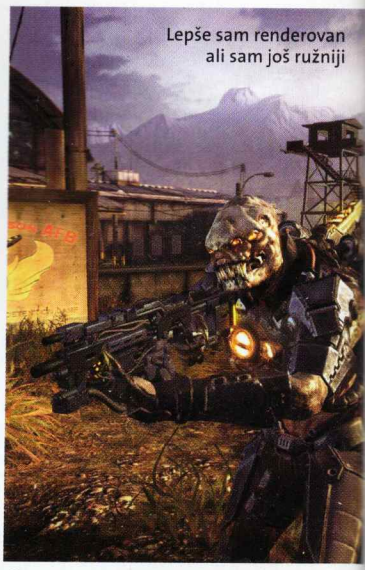
Sobzirom na velike organizacione promene, E3 sajam u Los Anđelesu pomalo je izgubio na značaju, ali i pored toga još uvek je veoma važna manifestacija za industriju igara, na kojoj se predstavljaju mnogi budući hitovi. Što se tiče velike trojke, njihove prezentacije ove godine nisu bile naročito uzbudljive, što se pre svega odnosi na Nintendo koji osim dodatka za Wiimote (omogućava veću slobodu pokreta) i nekoliko casual igara (Wii Sports Resort, Wii Music) nije najavio apsolutno nijedno ostvarenje namenjeno ljubiteljima Marija i ostalih junaka, već je publiku uglavnom "davio" tonama statistika. Ni Sony nije bio posebno spektakularan, ali je prikazao odlični Resistance 2, (samo) teaser trailer za God of War III, kao i svoj novi video servis, odnosno dugoočekivani HOME, za koji se još uvek ne zna kada će početi sa radom. Takođe, najavljeno je i sijaset novih igara za PSP koji poslednjih meseci ostvaruje odličnu prodaju, a trebalo bi izdvojiti Resistance Retribution, Loco Roco 2, Patapon, Vaklyria Chronicles...Apsolutni pobednik definitivno je Microsoft, čiji je brifing bio tradicionalno glamurozan, sa mnoštvom prikazanih igara među kojima je na apsolutno iznenađenje svih, bio i Final Fantasy XIII! Činjenica da će se engleska verzija ovog blokbastera pojaviti istog dana i za PS3 odnosno Xbox 360 i PC, sigurno će pomoći Microsoftu da zadrži svoje trenutne pozicije. A između desetina prikazanih ostvarenja na ovoj četvorodnevnoj manifestaciji, odabrali smo neke na koje zaista treba obratiti pažnju.

Sve je lako, dok se ovi sa levog ne pretvore u ove sa desnog shota

Wolfenstein

Nastavljajući se na radnju prethodnih nastavaka (od kojih se prvi, Wolfenstein 3D praktično smatra rodonačelnikom FPS-a), Wolfenstein nas još jednom stavlja u kožu specijalnog agenta B.J. Blazkowicza koji treba da osujeti još jedan pokušaj Heinricha Himmlera da uz pomoć okultnih sila omogući 3. armiji Rajha da zavlada celim svetom. S obzirom na to da opet daleko prevazilazi istorijske okvire, očekujte nove obračune sa raznoraznim akrepima ali i arsenal u kome će se naći neka oružja koja ne potiču sa naše planete. Izvesno je da ćete uz sebe ovaj put imati i pokret otpora koji bi trebao da vam olakša sprovođenje još jednog užasno teškog zadatka. Osim moda za jednog igrača od koga ne treba očekivati mnogo više od besomučne akcije, najavljena je i multiplayer komponenta u kojoj će akcenat biti na timovima i različitim klasama. Dobro poznati grafički engine id Tech 4 koji je id Software koristio još za potrebe Dooma 3 dodatno je unapređen, pa će sa vizuelne strane ovaj naslov sigurno biti vrlo privlačan.

IZDAVAČ: Square Enix TERMIN: 2008./2009.
ŽANR: RPG
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP


Lepše sam renderovan ali sam još ružniji

Resistance 2

Iako koristi tek delić potencijala konzole, Resistance Fall of Man do danas je ostao jedna od najpopularnijih igara za PS3, pa se i od njegovog nastavka očekuje veoma mnogo. Nivoi su ovoga puta smešteni u SAD, u metropole kao što su San Francisko i Čikago (koji je prikazan u igrivoj formi) i uključuju nekoliko novih tipova protivnika među kojima se posebno izdvaja džinovski Leviathan, visok stotinak metara, protiv koga čak i najjače oružje iz vašeg arsenala deluje izuzetno slabo. Naravno, u single player kampanji opet ćete voditi Nathana Halea dok će režim za više igrača podržavati čak 60 učesnika, uključujući kooperativni mod i 3 klase.

IZDAVAČ: Sony TERMIN: 4. novembar 2008.
ŽANR: FPS
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

Fable II

Hasan seckati!

S obzirom na to da će se već tokom jeseni pojaviti na Xbox 360 konzoli, a dogodine gotovo sigurno i na PC-ju, o Fableu II se gotovo sve zna. Radnja je smeštena nekih 500 godina nakon događaja opisanih u prvoj igri, i stavlja vas u ulogu novog junaka ili junakinje, čijim je životima ovoga puta posvećena daleko veća pažnja. Takođe, značajna novina je da ćete uz sebe uvek imati psa o kojem se treba brinuti, a zauzvrat ćete dobiti vernog pomagača koji će biti od velike koristi kada ste okruženi neprijateljima. Albion, zemlja u kojoj živite 10 puta je veća nego u originalu i biće podeljena na 20 oblasti kroz koje ćete slobodno moći da tumarate. Za završavanje glavne priče biće potrebno oko 12 sati, ali izuzetno bogat dodatni sadržaj sigurno će višestruko povećati to vreme.

IZDAVAČ: Microsoft TERMIN: oktobar 2008.
ŽANR: akcioni RPG
PLATFORME: PC PS3 **360** Wii PS2 NDS PSP

Killzone 2

Nakon što smo videli najnoviju demo verziju Killzonea 2 u pokretu, ostalo nam je da zaključimo samo jedno – ovo je daleko najlepša igra na sadašnjoj generaciji konzola! Četiri godine razvoja i ogromna ulaganja definitivno su imali efekta: kvalitet grafike prikazan u čuvenom CGI demou pre 3 godine sada je praktično dostignut. Pri tom, zapanjujuće je koliko ovo ostvarenje izgleda oštro – 720p u kombinaciji sa 4xMSAA, što znači da sigurno nećete primetiti nazubljene ivice, čak i kada se dobro zagledate u ekran. Osim sjajnih vizuelnih karakteristika, Killzone 2 krasiće bogat multiplayer za maksimalno 32 igrača, mnoštvo modova i preko 20 tipova oružja.

IZDAVAČ: Sony TERMIN: februar 2009.
ŽANR: FPS
PLATFORME: PC **PS3** 360 Wii PS2 NDS PSP

Bazi bom... E, kad me ne slušate

Evo kako izgleda kada se žito žanje eksplozivom

Far Cry 2

Iako predstavlja zvanični nastavak velikog hita od pre nekoliko godina, Far Cry 2 gotovo da nema nikakve veze sa ovim ostvarenjem, ali ne samo zato što na njemu radi potpuno nova ekipa. Za početak, okruženje je totalno drugačije. Umesto na tropskom ostrvu ovoga puta se nalazite na nepoznatom terenu, u Africi, kojim dominiraju savane i džungle, i čija je površina oko 50 kvadratnih kilometara. Glavni junak prethodne igre, Jack Carver otišao je u istoriju, a zamenjuje ga osam novih plaćenika, od kojih ćete jednog odabrati kao lidera, dok će vam ostali povremeno pružati podršku. Eliminacija trgovca oružjem poznatog kao The Jackal biće glavni zadatak za čije će vam ispunjavanje po najavi trebati čak 50 sati.

IZDAVAČ: Ubisoft TERMIN: oktobar 2008.
ŽANR: FPS
PLATFORME: **PC** **PS3** **360** Wii PS2 NDS PSP

Wii Sports Resort

Po dosad prikazanom, ovaj svojevrsni nastavak vrlo popularnog Wii Sportsa potpuno je fokusiran na aktivnosti na plaži, među kojima su frizbi, mačevanje i sigurno najinteresantniji džet ski, rađen u duhu čuvenog Wave Race serijala. Iako drugi sportovi nisu predstavljeni, sigurno je da će ih biti barem 10. Ipak, ono što ovaj naslov čini toliko zanimljivim jeste činjenica da će biti prvi koji je kompatibilan sa novim dodatkom za Wiimote (Wii Motion Plus), uključenim u paket sa igrom. Nintendo obećava da će to značiti apsolutno realno prenošenje svakog vašeg pokreta na ekran, što je pomalo nespretno demonstrirano na njihovoj prezentaciji na sajmu.

IZDAVAČ: Nintendo TERMIN: proleće 2009.
ŽANR: sport
PLATFORME: PC PS3 360 **Wii** PS2 NDS PSP

Wii Motion Plus u akciji

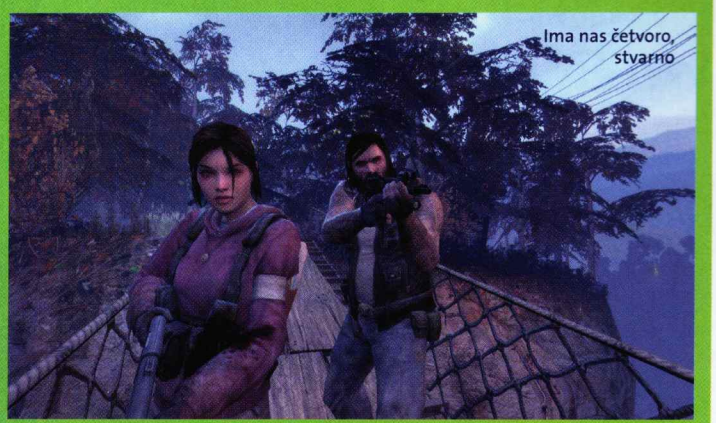
Flash je fin i ne zna fatality udarce... kao što se vidi

Mortal Kombat Vs DC Universe

Armija fanova Mortal Kombata definitivno nema razloga za strah – i novi nastavak biće brutalan kao i njegovi prethodnici, što podrazumeva obilje krvi, odnosno fatalityje i brutalityje. Prva grupa završnih udaraca biće ekskluziva boraca iz Mortal Kombat univerzuma, odnosno negativaca iz DC univerzuma, dok će heroji poput Batmana, Supermana ili Flasha umesto ubijanja primenjivati nešto manje surove metode (mada se ne bi moglo reći da je naivno Supermanovo zabijanje Sub-Zeroa u zemlju). Od najmanje 20 protagonista, na sajmu je predstavljeno ukupno 6, i to Sonya Blade, Sub-Zero, Scorpion, Superman, Batman i Flash, svako sa svojim unikatnim sposobnostima. Ovoga puta moći ćete sami da pravite svoje kombo serije (više neće biti strogo predefinisane), a još jedno osveženje odnosi se na borbu izbliza, posebno prilikom padova sa velikih visina. U praksi, izvođenje jako podseća ne nekoliko prethodnih Mortal Kombata, uključujući tu i nažalost, prilično krutu animaciju, posebno ako se poredi sa nadolazećim Soulcaliburom IV. Grafička prezentacija ipak je veoma dobra, a posebno treba istaći da će se efekti borbe videti na svakom od učesnika.

IZDAVAČ: Midway TERMIN: 3. novembar 2008.
ŽANR: borilačka
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

Left 4 Dead



Ima nas četvoro, stvarno

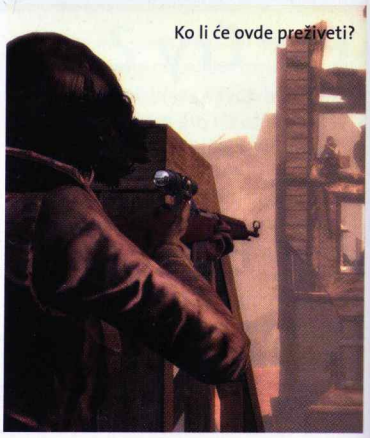
Po onome što smo do sada videli, Left 4 Dead deluje kao san svakog igrača koji obožava filmove o zombijima. Reč je u pucačkoj igri iz prvog lica koja prati četvoro junaka u pokušaju da se spasu iz kandži mutiranih živih mrtvaca. Čitavu kampanju možete da igrate u mrežnom režimu sa još troje prijatelja (u suprotnom, saborce kontroliše AI), što je sigurno najprivlačnije kada je reč o ovom ostvarenju, zasnovanom na Half Life 2 engine-u. Misije će biti vezane za razne lokacije poput bolnica ili ruralnih sredina i po pravilu će trajati između 45 i 75 minuta, s tim što su nivoi po svojoj strukturi delimično nelinearni. To znači da nećete moći slobodno da se krećete, ali ćete uvek moći da birate između nekoliko putanja.

IZDAVAČ: Electronic Arts TERMIN: 7. novembar 2008.
ŽANR: FPS
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

Velvet Assassin

Baš je sad moralo da me stegne...

Iako je smešten u okruženje Drugog Svetskog rata, Velvet Assassin nije strategija ili FPS kako biste to očekivali – u pitanju je igra koja ima mnogo više sličnosti sa Thiefom ili nekom sličnom "šunjalicom". To nije toliko čudno kada se zna da je lik glavne junakinje Violette Summer, inspirisan životom britanskog tajnog agenta Violette Szabo koja je nakon nekoliko uspešnih misija u Francuskoj uhvaćena i pogubljena. Iako ćete imati solidan izbor oružja, akcenat će naravno biti na kompletnom izbegavanju protivnika ili njihovom nečujnom ubijanju. AI je trenutno vrlo loš i često nije u stanju da vas primeti ni kada ste u njegovoj neposrednoj blizini ili ostavljate leševe za sobom, ali je za očekivati da će to uskoro biti dovedeno u red.



Ko li će ovde preživeti?

IZDAVAČ: Gamecock TERMIN: oktobar 2008.
ŽANR: akcija
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

Crysis Warhead

Ova ekspanzija za proslavljenu Crytekovu pucačinu iz prvog lica biće fokusirana na događaje na drugom kraju ostrva, gde ćete voditi narednika Michaela "Psycho" Sykesa. Ipak, to ne znači da će igra biti lišena novina – osveženje će svakako doneti nova oružja, vozila i protivnici, uz proširenje postojeće multiplayer komponente. Naravno, za grafiku je i dalje zadužen odlični CryEngine 2 od koga treba očekivati poboljšanja vezana pre svega za optimizaciju koda i manja vizuelna unapređenja. Prema tvrdnjama razvojnog tima, ubrzanje bi trebalo da iznosi između 10 i 20 procenata. Zbog već poznatog okruženja, ne treba očekivati da će se nivoi preterano razlikovati od onih koji su viđeni u Crysisu, ali očigledno je i da će izvođenje možda još više biti orijentisano na besomučnu akciju. Autori takođe obećavaju da ćete svoje zadatke moći da završite na više od jednog načina, mada nivo koji je prikazan na E3 sajmu to nije baš pokazao. Od Warheada čiji se razvoj trenutno privodi kraju u susednoj Mađarskoj, ne treba očekivati čuda, niti da privuče novu publiku, ali smo sigurni da će svi kojima se svideo original poželeti da ga nabave.

IZDAVAČ: Electronic Arts TERMIN: 16. septembar 2008.
ŽANR: FPS
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

Kao da je nešto šušnulo...

Imate li ovde turistički biro?

Evo šta se dešava kada se kombinuju Uzi i Uzo

Na sajmu se digla velika buka oko toga što su mutanti baš crnci

Resident Evil 5

Iako ćemo morati da čekamo još šest meseci, jedno je izvesno – Resident Evil 5 neće biti ni približno tako revolucionaran kao njegov prethodnik. Umesto da ponovo izmišljaju toplu vodu, ljudi u Capcomu su se ovoga puta fokusirali na izvlačenje što kvalitetnije grafike iz sadašnje generacije konzola, odnosno usavršavanje postojećeg kontrolnog sistema. Konkretno, to znači da je konačno moguće nišaniti desnim analognim džojstikom, a tu je i promena oružja bez prethodnog odlaska u meni, što će sigurno ubrzati igru. Ipak, najveći razlog za uzbuđenje predstavljaja činjenica da će glavni junak Chris Redfield imati konstantnu pomoć nove junakinje Shevae, što istovremeno znači da postoji kooperativni mod za dva igrača! Njih dvoje će pri tom moći direktno da sarađuju pri prelažењu određenih prepreka ili ubijanju agresivnih protivnika kojih će opet biti u izobilju, ali i da razmenjuju predmete koje imaju u svom inventaru, poput municije ili lekova. PC verzija za sada se ne pominje zvanično, ali su čelni ljudi Capcoma u ranijim intervjuima sugerisali da je ona vrlo izgledna.

IZDAVAČ: Capcom TERMIN: 13. mart 2009.
ŽANR: akcija
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

Digla se kuka i motika

The Last Remnant

Ptičurina hranjena genetski modifikovanom hranom

Square Enix nedavno je doneo odluku da veliki deo svojih budućih igara objavljuje za više od jedne platforme, a dobar dokaz za to svakako je The Last Remnant, koji označava veliki povratak japanskog izdavača na PC. Ovo klasično RPG ostvarenje imaće potpuno novi borbeni sistem koji uključuje i pritiskanje odgovarajućih tastera (pojavljuju se na ekranu) i vrlo je nalik na God of War. Ovde je veoma izražen faktor morala koji će se menjati u zavisnosti od toga kako nastupate u borbi, ponekad i sa 70 protivnika. Glavni junak je osamnaestogodišnji Rush Sykes koji pokušava da spase svoju četiri godine mlađu sestru Irinu koja je kidnapovana, ali se iza toga krije prilično kompleksna radnja. Za grafiku će biti zadužen odlični Unreal 3 engine, koji će razvojni tim od sada koristiti za sve svoje projekte.

IZDAVAČ: Square Enix TERMIN: kraj 2008.
ŽANR: RPG
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

SVETSKA BROJ 1 ONLINE IGRA I NJENA EKSPANZIJA ZAJEDNO U JEDNOM PAKOVANJU!

World of Warcraft Battle Chest je nezaobilazan za svakoga ko želi da započne World of Warcraft avanturu -- i fenomenalan poklon za onoga sa kim želite da igrate ovu igru.
Battle Chest sadrži i DVD verzije World of Warcraft i prve ekspanzije, The Burning Crusade, kao i vodič kroz igru za oba naslova.

U PRODAJI!

Generalni Distributer COMPUTERLAND, Kumodraška 45, Beograd, 011/309 95 95, 309 95 96, www.computerland.rs

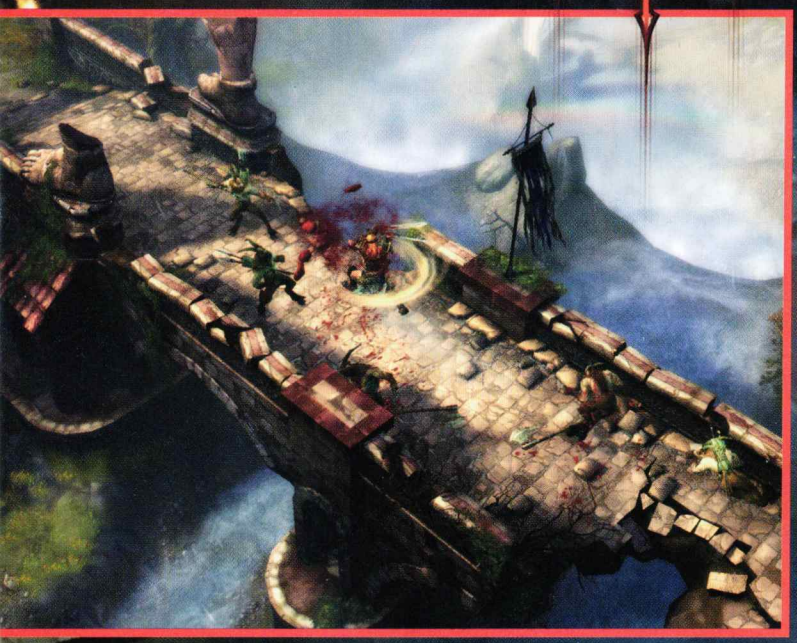
12+ www.pegi.info

© 2004-2007 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Blizzard Entertainment, World of Warcraft and The Burning Crusade are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. Windows and DirectX are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Macintosh is a registered trademark of Apple Computer Inc. Pentium is a registered trademark of Intel Corporation. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners.

Posetite www.wow-europe.com za informacije o igri

BLIZZARD ENTERTAINMENT

DIABLO III

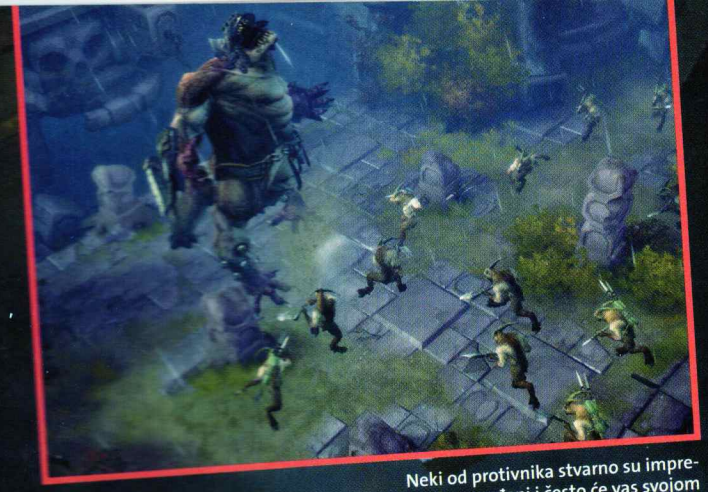


Barbarian sa dvoručnim oružjem prava je mašina za mlevenja mesa

Svi pokreti rađeni su motion capturing tehnikom tako da sve deluje prilično realno

Već godinama kruže priče o novom nastavku Diabla, najboljeg serijala arkadnih RPG-ova. Pre sedam godina pojavila se ekspanzija za Diablo II i nakon toga prekinuta je svaka priča o nastavcima. Potpisivane su online peticije, ljudi su puštali razne glasine u etar, ali Blizzard se okrenuo Warcraft franšizi i prvo je izdao Warcraft III i ekspanziju za istu igru, a nakon toga i gigant među MMORPG igrama, World of Warcraft. Pre nekoliko meseci, kada je Blizzard na jednoj od svojih prezentacija najavljivao iznenađenje, mnogi od nas očekivali su novog Diabla. Ipak, iznenađenje je bilo u znaku igre Starcraft II. Ali, na prezentaciji "2008 Blizzard Invitational" u Parizu konačno je zvanično objavljeno da je nova igra iz Blizzarda Diablo III, a gameplay demo pokazuje da se na igri radi već neko vreme i to u strogoj tajnosti što je logično jer se o tome ništa nije znalo.

Dve klase koje su predstavljene na ovoj prezentaciji imaju potpuno različit pristup igranju, ali nijedna nije slaba. Ogromni Barbarian rešava probleme sirovom snagom. Nekad su to dva oružja u rukama, dok je u drugim situacijama dvoručno oružje idealan izbor za eliminaciju horde protivnika. Naravno da je i dalje prisutna dobro poznata veština "Whirlwind" kojom ćete se bez problema "provozati" kroz armiju slabijih pro-



Neki od protivnika stvarno su impresivno urađeni i često će vas svojom pojavom ostavljati bez daha

Đavolja posla

Samo igrači sa dužim stažom sećaju se tog 30. novembra 1996. kada se u prodavnicama pojavio Diablo. Niko, pa verovatno ni sam Blizzard, nije očekivao da će igra napraviti takav planetarni megauspeh. Sa oko 2,5 miliona prodatih primeraka, Diablo je imao veliki uticaj na industriju videoigara, pa su ubrzo usledili i brojni klonovi poput Dungeon Siege, Sacred, Mythos, Spellforce i drugih. Diablo je brzo ušao u anale kao kultna igra, a potom je usledila ekspanzija pod imenom Diablo: Hellfire. Punokrvni nastavak – Diablo II stigao nam je 2000. godine, a posle osam godina dočekali smo da Blizzard konačno objavi da radi na trećem delu igre.

Probudile su se nove sile zla koje prete da unište svet Sanctuary u nastavku najpopularnijeg arkadnog RPG-a svih vremena

tivnika. Ipak, u slučaju malo "tvrđih oraha", kao što je npr. veliki demon sa dva buzdovana, moraćete da kombinujete različite veštine da biste ga oborili. Interesantan je i detalj koji je prikazan u demou, a to je situacija u kojoj je Barbarian sučen sa armijom kostura koju je eliminisao jednostavnim rušenjem susednog zida na njih. Razvojni tim je obećao dosta interaktivne okoline koju ćete sada stvarno moći da upotrebite u svoju korist i to neće značiti samo eksplozivnu burad već mnogo više. Nasuprot Barbarianu, Witch Doctor se više oslanja na magiju i pomoćnike. Njegov stil najviše podseća na Necromancera iz drugog dela, mada je razvojni tim skrenuo pažnju da prisustvo Witch Doctor ne znači automatsko isključivanje Necromancera iz igre. Ovaj slabašni lik upravlja zarazom, rojevima smrtonosnih buba, baca vatrene bombe, a može čak i da preuzme kontrolu nad protivničkim umovima. Takođe, tu su i pomoćnici koje može da prizove i čija je svrha da drže pažnju prozivniku dok ih Witch Doctor eliminiše izdaleka. Rojevi buba veoma su interesantna magija jer kada se bace na protivnika roj se širi dalje i na susedne protivnike, dok prilikom bacanja na svoje pomoćnike oni sami postaju nosioci zaraze koju dalje prenose na svoje žrtve. Veoma zanimljivo, mora se priznati. Zatim tu je i Horrify čarolija koja će naterati sve protivnike u beg, što vama daje vremena da stvorite nekoliko pomoćnika i bacite pokoju magiju. Ipak, možda najinteresantnija prikazana magija je Wall of Zombies koja stvara zid zombija što napadaju sve što im se približi. Domišljato!

Likovi su krupni i veoma detaljno prikazani. Ipak, i pored toga dobro su uklopljeni u pozadinu, a i dalje mogu da deluju minijaturno prilikom susreta sa nekim od gigantskih protivnika. Treba naglasiti da ovi ogromni protivnici nisu uvek glavonje na kraju nivoa, već su standardna pojava na vašim putovanjima. Najavljeno je mnogo varijacija oklopa, kao i raznovrsni predmeti i oružja. Sva oružja sa magičnim svojstvima imaće poseban sjaj na osnovu koga ćete bez problema moći da zaključite o čemu se radi. U demou je prikazana kombinacija dve začarane sekire, jedna koje ispušta električne naboje prilikom udarca, dok je druga bila začarana ledenom magijom i mogla je s vremena na vreme da zaledi protivnika. Pored izbora klase (zasad se još ne zna broj klasa), moći ćete da birate i pol lika što je novina u odnosu na prethodne delove. Lepa vest za sve koji su oduvek želeli da vode ženskog Barbariana (ko je rekao Red Sonja?).

Iako krhke konstitucije, Witch Doctor ima na raspolaganju moćne magije

Opet će biti više gradova što se može videti na mapi sveta na oficijelnom sajtu, kao i u introu koji prikazuje različite teritorije na kojima će se voditi okršaji. Naravno da sve ponovo počinje u Tristramu uz prisustvo starog poznanika Deckarda Caina i njegove čuvene fraze "Stay awhile and listen".

Na prezentaciji je bilo govora i o mnogo većoj posvećenosti samoj istoriji Sanctuaryja (sveta u kome se odvija igra). S obzirom na to da se ovde vodi večiti rad između Anđela i Demona i da postoji dosta prostora za veoma dobru priču, razvojni tim odlučio je da poradi malo više na ovom elementu. Zato je obećano da će Diablo III imati mnogo razvijeniju RPG komponentu, svi gradovi će imati svoju istoriju kao što će i svi narodi koji tu žive imati svoju kulturnu i političku pozadinu. Međutim, naglašeno je da sve ovo ne sme da ugrozi arkadnu komponentu igre jer Diablo na koji smo navikli treba da obezbedi sate i sate, a može se slobodno reći i dane i dane neumornog klanja hordi karakondžula iz najcrnjih dubina pakla. Jedna mala digresija povodom ove poslednje rečenice. S obzirom na to da se radi o invaziji demona iz pakla i da grafika ima elemente mračnog gotskog stila, veliki broj fanova smatra da igra isuviše podseća na World of Warcraft i da je suviše "svetla", tako da je na Internetu osvanula peticija na kojoj igrači zahtevaju da se igra redizajnira i da više liči na prvi deo Diabla koji je bio izuzetno mračan i sumoran. Iskreno, grafika je stvarno dobra i nije baš tako "svetla i šarena" kao WoW, ali ne bi škodilo još malo mračnih elemenata, čisto da se bolje dočara atmosfera zastrašujuće bitke između Anđela i Demona.

Korišćenje veština biće mnogo jednostavnije nego u prethodnim delovima zahvaljujući drastičnim izmenama u korisničkom interfejsu. Umesto napitaka koji su zauzimali polja na glavnoj traci u dnu ekrana, sada je akcenat bačen na veštine. Vrlo lako ćete menjati veštine na traci, čak i u toku borbe što je omogućeno i upotrebom scroll

Dok vaši pomoćnici skreću pažnju protivnika, vi ih zasipate zarazama i kletvama

Borbeni pokliči mogu da demorališu protivnike ili da podignu vaše i borbene sposobnosti vaših eventualnih saboraca

tastera na mišu. Razvojni tim vodio se premisom da će vam za igranje Diablo III biti dovoljan samo miš. Napitke za zdravlje sada su uglavnom zamenile sfere koje ispadaju od ubijenih protivnika čijim skupljanjem obnavljate vaše zdravlje. Poenta je bila u tome, po rečima autora, da igrač uvek ide napred, a ne da se trudi da zaobilazi borbe (što je i glavni element u igri). S obzirom na to da će Diablo III podržavati co-op režim multiplayera, sfera koju pokupite obnoviće zdravlje i svih prijatelja koji su u blizini. Ovim se ohrabruje to da kada igrate u co-op režimu svi idete zajedno i u grupi čistite nivoe. Vaši prijatelji moći će da uskoče u igru kad god hoće, što je dobro kada zaglavite na nekom nivou jer možete momentalno da dovedete pomoć.

Još se ne zna tačan datum izlaska, ali sada barem možemo da budemo sigurni da ćemo zaigrati novi deo sage o borbi Anđela i Demona u kojoj ste vi samo pion sa zadatkom da ubije skoro neograničen broj sluga sila zla i da se pored toga i dobro zabavite.

Diablo III

ŽANR: Arkadni RPG

IZDAVAČ: Blizzard

BROJ IGRAČA: 1-4 TERMIN: zima 2009.

PLATFORME: PC PS3 PS2 Wii PSP NDS PSP

UTISAK: S obzirom na to da Blizzard stoji iza ove igre, slobodno možemo reći da je pred nama stvaranje novog repera za sve arkadne RPG-ove i zagarantovani blockbuster

Tekst: Vladislav Herbut

S obzirom na to da je specijalista za borbu sa više protivnika istovremeno, Barbarian će iz ove situacije sigurno izaći kao pobednik

Tamnice urađene u mračnom gotskom stilu, bića iz noćnih mora... Da, to je Diablo III

"Ovim putem možete samo preko mene mrtvog", reče Barbarian i krene u borbeni ples po leševima protivnika

U poseti kod EA

Kreatori Simsa, FIFA i mnogih drugih uspešnih igara ugostili su Bravo ScreenFun i pokazali nam kako rad u kancelariji uopšte ne mora biti dosadan

Impozantno: Glavni hol u kompleksu kancelarija Electronic Artsa

Mnoštvo nagrada za EA igre

Zaposleni u EA mogu da se opuste u fitnes centru

Pre ulaska u San Francisco, nedaleko od aerodroma, nalazi se gradić Redwood City u kome je softverski gigant Electronic Arts pre dvanaest godina kupio ogroman kompleks i uredio ga po svojoj želji i zahtevima. Prizor nas je ostavio bez daha.... Iznad ulaza je ogroman ekran, "zaostatak" sa E3 sajma od pre nekoliko godina, na kojem se tokom celog dana prikazuju trejleri igara, kao na beskonačnoj traci. Saradnici, koji su nas dočekali na ulazu u zgradu, bili su izuzetno ljubazni. "U jednom trenutku više ne čuješ zvuk sa tog ekrana", otkrio nam je jedan od njih.

Da se u EA prave igre, vidi se bukvalno na svakom koraku. Po ćoškovima, čak i pored vrata toaleta, nalaze se PS2, PS3 i Xbox 360 konzole priključene na velike tanke ekrane koji vas pozivaju da odigrate pokoju partiju. Ukoliko vas zamore toliki pikseli, odmorićete oči uz bilijarski sto, gde se, inače, okupljaju i kuvari iz EA kantine. Neverovatno! Da li se ovde uopšte nešto radi? Naravno, i to vrlo naporno, ali kreativnost se ne može razviti u okviru fiksnog radnog vremena, te ovde svi zaposleni imaju klizno radno vreme. Tako uvek neko dolazi i odlazi, kad ko želi. Najvažnije je da je igra na vreme gotova, a zaposleni su pravi profesionalci i umeju da rasporede posao i vreme koje im je na raspolaganju. Ponekad je kompjuterima potrebno mnogo vremena da bi izrenderovali određene 3D scene, pa se onda zaposleni sreću u atrijumu, gde su im na raspolaganju apsolutno sve vrste konzola, na kojima mogu da igraju bezbroj igara. Naravno, tu su i automati za kafu... StarBucks je omiljen.

Kao u kampusu

Spoljni deo kompleksa nalik je univerzitetskom kampusu. Radnicima su na raspolaganju čak i tereni za odbojku na plaži dok se na zelenim površinama u pauzama za ručak postavljaju golovi za fudbal. "Onaj ko dugo sedi za kompjuterom, mora što više da se kreće", objašnjava nam jedan od zaposlenih u EA. Zbog toga je korišćenje moderno opremljenog fitnes centra i ogromne sale za košarku ne samo besplatno već i toplo preporučljivo. Atrijum se ponovo ispraznio i uklonjeni su golovi za fudbal. Dok ne budu gotove nove igre koje ćemo vam predstaviti na sledećoj strani, moraće još mnooogo da se radi. Odlično raspoloženi i osveženi, dizajneri se u majicama i šortsevima vraćaju na radna mesta. Mi pakujemo svoje prnje i ostavljamo momke (a i devojke) da nastave sa svojim poslom.

Dragon Age: Origins

BioWare se vraća onome što radi najbolje – pravljenju čistog fantazijskog RPG-a

Naelektrisana atmosfera

Baš nam liči na Baldur's Gate

BioWare je, na osnovu odličnog osećaja za to šta čini dobar RPG, u spoju sa popularnim licencama kao što su D&D i Star Wars, stvorio mnoge naslove koji su mu opravdano doneli titulu kralja ovog žanra. Igrom Mass Effect BioWare pokazao je da mu ne treba popularna licenca da bi napravio odličan RPG koja će na najbolji način koristiti sve stereotipe SF-a. Ali, sada je najzad došlo vreme da se dokaže na sličan način i u fantaziji.

Imali smo prilike da vidimo Dragon Age: Origins, koji nam je pokazao da je BioWare dodatno rafinisao svoju veštinu za stvaranje razgranatog zapleta, kao i već prepoznatljivi sistem borbe (dobio je zaštićeno ime "pause n' play"). Svet igre u potpunosti je kreiran u BioWareu i ima bogato razrađenu istoriju i kulturu, što nam nagoveštava da je ovo samo prva igra. Podnaslov "Origins" takođe znači da je napredak lika osmišljen tako da od izbora prilikom kreiranja (možete odabrati ratnika, maga ili lopova, kao i društveni položaj) zavise i uvodna priča, kao i mogućnosti za dalji razvoj lika. BioWare je poznat i po odlično napisanim dijalozima, kao i NPC-ima koji imaju svoje uverljive ličnosti i priče koje vredi istražiti, a Dragon Age tu neće biti izuzetak, iako ćete sada u družini moći da vodite samo četiri lika. Tvorci tvrde da je time postignuta prava ravnoteža između gomile mikromenadžment opcija koje likovi imaju na raspolaganju i želje igrača za taktičkom borbom.

Igra izgleda odlično i, na neki način, baš kao moderna verzija Baldur's Gatea pošto se može igrati u tipičnoj perspektivi iz trećeg lica (kao npr. KOTOR) ili u klasičnijoj perspektivi "odozgo", sa sve karakterističnim kružićima oko likova. I glasovna gluma deluje besprekorno na osnovu onoga što smo uspeli da čujemo. Ukratko, ovo će garantovano biti poslastica za svakoga ko voli RPG.

Dragon Age: Origins

ŽANR: RPG
IZDAVAČ: Electronic Arts
BROJ IGRAČA: 1-4
TERMIN: Početak 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

UTISAK: Od BioWarea očekujemo samo maksimalnu ispoliranost, a Dragon Age: Origins to obećava u svim aspektima, uprkos svetu koji deluje kao prilično generički fantasy.

Dead Space

Ova igra omogućava nam da iskusimo hladnoću i pokolj svemira!

Isterivači duhova i bubašvaba

Pa šta ako imam shield od Kineza?

Tvorci Dead Spacea žele da naprave najstrašniju igru do sada i smatraju da je "svemirski horor" pravo okruženje za to. Na osnovu našeg iskustva, rekli bismo da su u pravu, a sve ono što su pokazali na nedavnoj E3 demonstraciji ide toj tvrdnji u prilog.

Dead Space se najavljuje kao "survival horror", ali po svemu sudeći, pre je to FPS u najboljoj tradiciji Half-lifea i Dooma koji uzima elemente iz oba serijala i pokušava da ih učini boljim. Doom se oseća u premisi: igra se odvija na svemirskom brodu na kome su se iznenada pojavili grozomorni vanzemaljci koji kolju sve pred sobom. Half-life se ogleda u tome što je dotični brod rudarski, a vaš lik je inženjer sa zadatkom da ga popravi, te ćete, shodno tome, kao oružje uglavnom koristiti razne rudarske alate kao što su plazma sekač ili nešto slično Gravity Gunu. Iako je igra orijentisana na akciju, atmosfera je visoko na listi prioriteta, a ona će biti postignuta ne samo sjajnom grafikom i furioznom borbom (protivnici su brzi, raznovrsni i stvarno strašni), već i zapletom koji se prikazuje bez cut-scena, isključivo preskriptovanim događajima u engineu. No, srž jeste akcija, a njen veliki deo čini mogućnost da ciljate i otfikarite udove, pa čak i glave protivnika, što utiče na njihovo kretanje i borbu. Potpunom iskustvu doprinosi i to da je interfejs, u stvari, ono što naš junak vidi na displeju svog odela.

Dizajn svemirskog broda mešavina je SF-a i gotske katedrale, tako da će nivoi biti mnogo raznovrsniji i prostraniji nego kod sličnih prethodnika (kao npr. Doom 3). Značajan deo činiće i segmenti smešteni u nultu gravitaciju, što će nam dati priliku da iskusimo vrlo pažljivo pravljen fizički engine. Grafika je impresivna, a i zvuk takođe – i tu su tvorci uzeli u obzir realističnost svemira, tako da se u vakuumu ništa ne čuje osim našeg protagoniste: njegovih dahtaja i otkucaja srca...

Šta god da je, sigurno nije dobro

Dead Space

ŽANR: FPS
IZDAVAČ: Electronic Arts
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: Noć veštica 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

UTISAK: Igra koja može biti sve što je Doom 3 trebalo da bude, sa odličnom grafikom, fizikom i zvukom podređenim tome da se stvori atmosfera i iskusi ubrzano lupanje srca – što od akcije, što od straha.

RPG HITS 2008

Proverili smo šta sve RPG fanovi mogu očekivati od novih igara do kraja godine. Po svemu sudeći, biće mnogo toga osim famoznog World of Warcrafta

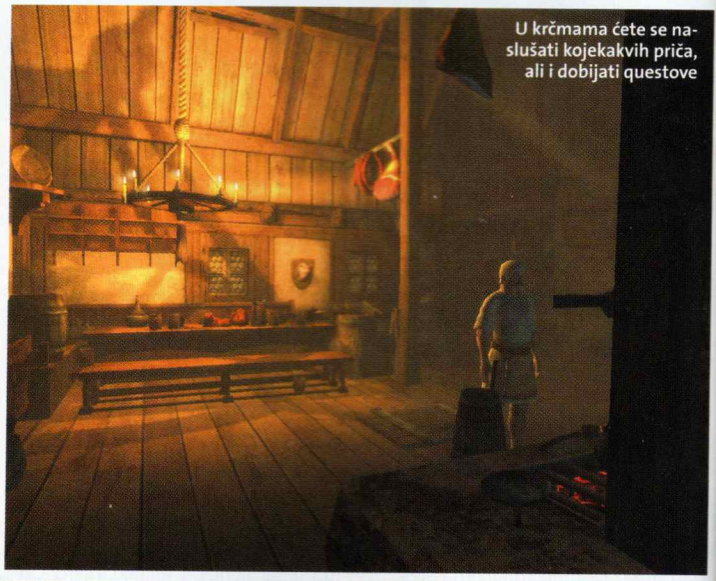
Kada su u pitanju role-playing game naslovi, prva polovina 2008. godine može se smatrati siromašnom. Mass Effect i Age of Conan jedina su dva, ali zato izuzetna, RPG naslova, koja su dosad obeležila ovu godinu. Malo je drugačija situacija koja nas očekuje. Od sredine avgusta pa do kraja godine najavljeno je desetak veoma dobrih RPG-ova od kojih se mogu izdvojiti nekoliko najznačajnijih. Na sledećim stranama predstavićemo vam one najvažnije...

Drakensang: The Dark Eye

Najpopularniji nemački pen and paper RPG uskoro će dobiti i svoju verziju na računarima

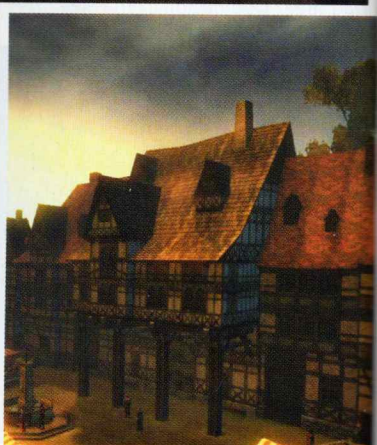
Drakensang je igra rađena na osnovu čuvenog nemačkog pen and paper RPG-a "Das Schwarze Auge" (DSA), eng. "The Dark Eye", koja je doživela i svoju četvrtu ediciju. Stariji RPG igrači verovatno znaju da ovo nije prva igra urađena po ovom setu pravila. Trilogija Realms of Arkania, izdata u periodu od 1993 do 1996, takođe je urađena po ovom setu (serijal koji je jednim delom zaslužan što sam i ja ogromni RPG fan). Po rečima ljudi iz razvojnog tima, Drakensang bi trebalo da predstavlja Baldurs Gate u 3D. Na početku igre kreirate jednog junaka koji je definisan kombinacijom pozitivnih (snaga, hrabrost, mudrost...) i negativnih (sujeverje, klaustrofobija, pohlepa...) osobina, a usput će vam se pridružiti još neki. Vašu družinu mogu da čine četiri člana plus nekoliko privremenih, koji će vas pratiti samo prilikom obavljanja nekih zadataka. Zbog malog budžeta, igra bi, kao adut, trebalo da koristi dobru fantasy postavku, zanimljivu priču i interesantne dijaloge. Ako se uzme u obzir da su priču i dijaloge napisala četvorica autora koji su radili i na originalnom DSA, ova tvrdnja ima jaku osnovu. Borba će trajati u realnom vremenu, ali ćete moći da zaustavljate vreme po potrebi, a pogled iz trećeg lica. Mnogo pažnje biće posvećeno i prilično detaljnom inventaru. Ipak, ako igra ne bude sadržajem ispunila vaša očekivanja, verovatno će potonuti u zaborav jer sve ostalo je manje-više već viđeno. I, naravno, kao i uvek kada su u pitanju igre sa nemačkog tržišta, postoji problem lokalizacije za engleska govorna područja.

IZDAVAČ: Anaconda
TERMIN: 4. kvartal 2008.



U krčmama ćete se naslušati kojekakvih priča, ali i dobijati questove

Razvojni tim potrudio se da napravi vrlo detaljne neprijatelje



Naigrali smo se bete. Hoćemo konačnu full verziju!

Warhammer: Age of Reckoning

Jedna od tri najočekivanija MMORPG-a ove godine omogućiće igračima da istražuju svet Warhammer, najpoznatije tabletop franšize, iz potpuno nove perspektive

Age of Reckoning predstavljaće igru koja traje u svetu u kome se konstantno vode krvavi sukobi između smrtnih neprijatelja (Patuljci protiv Zelenokožaca, Orkovi i Goblini, Vilenjaci protiv Mračnih vilenjaka i Imperija protiv snaga Haosa). Ovo su i šest rasa koje ćete moći da birate na početku, s tim da svaka rasa ima svoje četiri prilično unikatne klase. Znači, nemate klasične ratnike i sveštenike, već su to najčešće razne kombinacije poznatih arhetipova. Na primer, Warrior Priestu u borbi sa protivnicima raste božanska moć koju kasnije može da iskoristi za lečenje, defanzivne magije ili protiv neprijatelja. Black Orc je tenk koji se koristi prljavim i niskim udarcima da bi onesposobio protivnika i time povećao efikasnost u borbi, a White Lion je High Elf odgajan da se bori rame uz rame sa svojim saputnikom, pravim belim lavom, koji odrasta kako vaš lik napreduje po nivoima.

Same startne pozicije baciće vas u središte sukoba. Ako, na primer, igrate sa Patuljcima, već na početku bićete pod opsadom snaga Zelenokožaca i vrlo brzo sejaćete smrt u njihovim redovima. Pored standardnih zadataka tu su i "javni" zadaci koje rade svi trenutno prisutni igrači zarad višeg cilja. Javni zadaci podeljeni su na više faza i na kraju poslednje faze sledi često veoma dobra nagrada u vidu moćnih predmeta na koje imaju pravo svi učesnici u igri nezavisno od toga da li su bili grupisani ili su bili pojedinci. Pored toga, tu će biti veoma razvijen PvP sistem jer ipak je u pitanju ratna tabletop igra. Realm vs Realm sistem obećava masivne bitke između zaraćenih strana i gde će glavni cilj biti osvajanje protivničkih glavnih gradova.

IZDAVAČ: EA Games
TERMIN: 23. septembar 2008.

Govori tiho i vodi vukodlaka sa sobom

World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Druga ekspanzija za najmasovniji MMORPG do sada, uskoro će se naći na našim računarima

Druga po redu ekspanzija trebalo bi da, pored novog sadržaja, donese i dosta izmena u samom konceptu igre. Pored novog kontinenta koji će biti poprište većeg dela vaših avantura, Northrend (koji je ujedno i dom možda najjačeg entiteta u Warcraft svetu, moćnog Lich Kinga) čekaju nas i nova profesija kao prva Hero klasa. Inscription, nova profesija, i dalje nije dovoljno razjašnjena, ali nova Hero klasa – Deathknight već je predstavljena sa dosta detalja. Kao prvo, lika klase Deathknight moći će da kreira bilo koji igrač koji ima barem jednog lika 55 nivoa na bilo kom serveru, a ograničenja po pitanju rase ne bi trebalo da postoje. Deathknight će predstavljati kombinaciju tenka i castera i koristiće posebni sistem runa za aktiviranje specijalnih udaraca i magija. Uvođenje ove klase svakako će drastično izmeniti rad postavke.

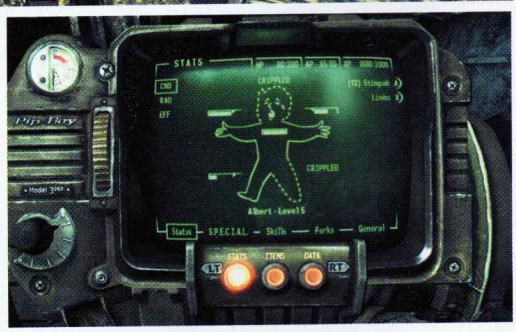
Prva veća izmena u gameplayu odnosi se na instance. Kao i dosad, sve 5-man instance imaće i heroic verziju, ali izmene su pogodile raid instance. Sada ćete svaku raid instancu moći da igrate i u 10-man i u 25-man verziji. U oba slučaja u pitanju će biti ista instanca, mada će 25-man verzija biti teža, ali će nagrade u vidu predmeta biti osetno bolje. Ipak, ovo otvara mogućnost da svi iskuse endgame sadržaj, a ne samo članovi jakih guildova. Frakcije će i dalje postojati, samo što sada suparničke frakcije neće lako tolerisati vašu naklonost njihovim protivnicima kao što je to bio slučaj sa frakcijama Aldor i Scryer. Pored navedenih trebalo bi da nas očekuje još dosta novina i novog sadržaja.

IZDAVAČ: Blizzard Entertainment
TERMIN: kraj 2008.

Čini mi se da sam video cica macu

Simpatične kućice u novom području za istraživanje

Sa novim sistemom nišanjenja moći ćete da naciljate određene delove tela



Fallout 3

Usamljeni stanar jednog od atomskih skloništa koja su preživela nuklearni holokaust luta ruševinama Washington DC-a

Napokon će nam se posle više od deset godina ukazati prilika da zaigramo novi nastavak sada već legendarnog RPG-a Fallout 2. Nakon što je Interplay, koji je bio zaslužan za prethodnike, otkazao rad na igri Fallout 3, svi su mislili da će ovaj fantastičan serijal zauvek biti ugašen. Ipak, Bethesda je preuzela licencu i novi Fallout biće spoj starog šmeka i modernog Oblivion izgleda. To znači da će izvođenje biti iz prvog lica, mada će postojati opcija da pomerite kameru unazad i igrate igru iz trećeg lica. Prilikom borbe imaćete opciju da igrate u realnom vremenu u stilu FPS-a/TPS-a ili da igru prebacite u takozvani VATS mod koji će vam omogućiti da zaustavite vreme i natenane naciljate posebne delove tela protivnika. Pogodak će zavisiti od više faktora, tako da će vam prilikom nišanjenja biti prikazan procenat uspešnosti pogotka. Ako uspete da pogodite neki od kritičnih delova dela pored direktnog efekta na protivnika, bićete nagrađeni i video-sekvencama u slow motionu. Kreiranje lika i dalje podrazumeva stari sistem osobina (snaga, izdržljivost, sreća i ostalo).

Najavljeno je oko dvadeset sati igranja ako ćete pratiti samo glavnu priču plus pregršt sporednih misija. Super mutanti, Ghoulovi (osobe izobličene usled prevelikog izlaganja radijaciji), militantni red Brotherhood of Steel samo su neki od NPC-ova koje ćete susretati (i većinu i ubiti) u vašim avanturama. Tu je čak i čuvena vreća buva Dogmeat, koji je bio vaš verni saputnik u igri Fallout. Brzi i lojalni pas izvršavaće vaše komande koje mogu da uključuju potragu za hranom, lekovima ili čak izgubljenim naoružanjem. No mutants allowed!

IZDAVAČ: Bethesda Softworks
TERMIN: 4. kvartal 2008.

Tekst: Vladislav Herbut

Nikad dosta RPG-ova

Pored pomenutih najvažnijih RPG-ova, do kraja 2008. izaći će još igara koji bi svakako trebalo odigrati

The Agency
Izdavač: Sony Online, Termin: jesen 2008.

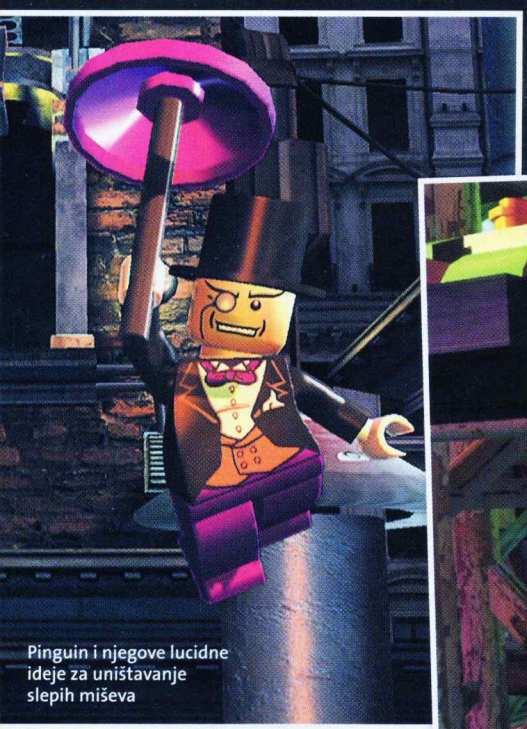
Rise of the Argonauts
Izdavač: Codemasters, Liquid, Termin: zima 2008.

Space Siege
Izdavač: Sega, Gas Powered Games
Termin: treći kvartal 2008.

Mythos
Izdavač: Ping0, FireFly, Termin: zima 2008.

LEGO BATMAN™ THE VIDEOGAME

Novi čovečuljci, Batman i Robin bore se protiv zločina maksimalno skockani!



Pinguin i njegove lucidne ideje za uništavanje slepih miševa

Nemoj! Napravljen sam od kineske plastike

Batman i Robin uhvaćeni u "akciji"

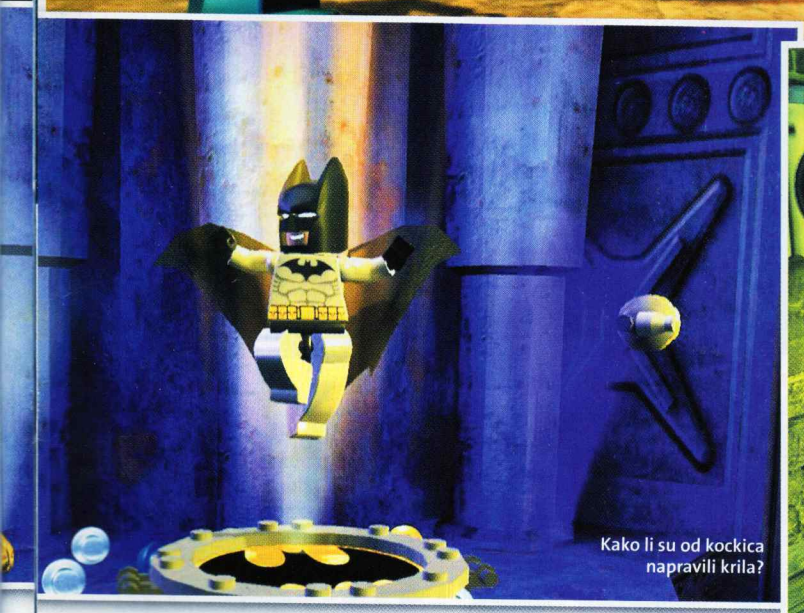
Bilo bi očekivano da pomislite da kompleti Lego kockica zasnovani na licencama poznatih filmova budu popularni. Sasvim je uobičajeno i da se na osnovu poznatih stripova ili filmova prave video-igre, o čijem kvalitetu nećemo raspravljati, ali čiji uspeh izražen u vidu zarađenog novca ume da bude pozamašan. Ali, ko bi rekao da će pomalo bleskast spoj ove dve ideje da bude hit širom sveta? E, baš to se događa sa praktično svakom igrom koju napravi Traveller's Tales Games – od Lego Star Warsa do Lego Indiana Jonesa. Naravno, ključni razlog tog uspeha, pored nespornog šarma koji imaju Lego kockice, jeste i to što su dotične igre urađene s ljubavlju i izuzetno su zarazne.

U najnovijem Lego projektu TT Gamesa skockan se našao niko drugi nego mračni vitez, tmurni i opasni

Zagonetka: Prebrojte znakove upitnika na screenshotu

Mišolike igre

Kao što i dolikuje svakom blockbusteru i film Batman Begins dobio je svoju video-igru, međutim ovo ostvarenje iz 2005. godine pamtimo po tome što je uopšte ne pamtimo. Nešto bolja igra jeste Batman Vengeance iz 2002. ali tu pre svega mislimo na verzije za konzole, pošto je PC verzija bila užasna. Naravno, Batman je odavno prisutan u video-igrama i pre novog milenijuma, pa će se stariji igrači sigurno setiti naslova sa Super NES i Sega Mega Drive konzola. Za film "The Dark Knight" koji bi uskoro trebao da se prikazuje kod nas izaći će igra Lego Batman koja će možda biti i najuspešnija u serijalu.



Kako li su od kockica napravili krila?

Oj, ulice, ala si pijana!

heroj noći Gotam Cityja – Batman lično! U suštini, ista ideja iz Star Wars i Indiana Jones naslova primenjena je i u Lego varijanti Batmana – ako ste igrali i jednu od ovih igara, znaćete tačno šta da očekujete. Radi se o 3D akciji sa vrlo jednostavnim komandama i naglaskom na tabanje i kooperaciju dva igrača, sa gomilom bonusa, tajni i sitnica koje otključavate uspešnim napretkom kroz igru.

Saradnja će i dalje ostati od ključne važnosti za uspeh, jer će igrači morati komplementarno da koriste specijalne sposobnosti likova da bi pobeđivali protivnike i rešili zagonetke koje im iskrsavaju na putu. Pored ovih stvari koje su nam poznate iz prethodnih naslova, Lego Batman će doneti i neke novitete, kao što su vozila – Batmobil; Batwing i Batboat – tako da ćete imati prilike i da jurcate i lomatate se po putevima, vodi i vazduhu. Posebne vrste odela (kao što je magnetsko, pomoću kojeg možete hodati po raznim površinama) omogućiće vam pristup delovima koji bi inače ostali sakriveni i pružiti novi nivo i kompleksnost zagonetkama.

Misije kroz koje ćete prolaziti biće zasnovane na mešavini najpoznatijih lokacija i situacija iz novijih filmova, ali i stripova u kojima Batman ima glavnu ulogu, izmešanih u novom zapletu koji koristi jednu od omiljenih i često ponavljanih ideja u Batman univerzumu – masovni beg zatočenika Arkham azila za kriminalno nenormalne. A ko će drugi, nego čovek slepi miš i njegovi verni drugari biti sposobni da sve odbegle superzlotvore vrati na mesto?

Od samog starta moći ćete i da odaberete da zaplet odigrate kao loš momak. Rekli bismo da su tvorci dobro opipali puls publike kada su odlučili da omoguće igračima da zaigraju u ulozi svog omiljenog lika iz čitave šarolike plejade negativaca po kojima je Batman serijal poznat. Tako ćete imati priliku da se oprobate kao Joker, Harley Quinn, Catwoman, The Riddler, Two-Face, Scarecrow ili Clayface, a očekuje nas i nekoliko iznenađenja, odnosno, likova koji još uvek nisu otkriveni. Naravno, svaki lik ima posebne napade i jedinstvene specijalne sposobnosti, a tokom igre nalazićete specifične alternativne kostime za svaki lik, koji daju dodatne moći svom vlasniku.

Lego Batman izgleda vrlo dobro, naročito u poređenju s prethodnicima u serijalu. Okoline čak deluju mračno i realistično, što daje interesantan efekat u spoju sa šarenim, detinjastim Lego čovečuljak verzijama likova. Muzika koja će se čuti u igri ista je kao u prvom Batman filmu, što će se sigurno dopasti starim ljubiteljima čoveka slepog miša.

Ako vas spoj simpatičnih kockica sa nesumnjivo ozbiljnom postavkom Batmana navodi na to da potražite šrafciger i rastavite svoju konzolu/računar pre nego što takva kombinacija stigne na njega, savetujemo vam da ipak iskulirate i sačekate da se igra pojavi i da je probate, jer su i prethodne Lego "štagod" igre bile prijatna iznenađenja.

LEGO Batman: The Videogame

ŽANR: 3D akcija
IZDAVAČ: Warner Bros. Interactive
BROJ IGRAČA: 2
TERMIN: 26. septembar
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

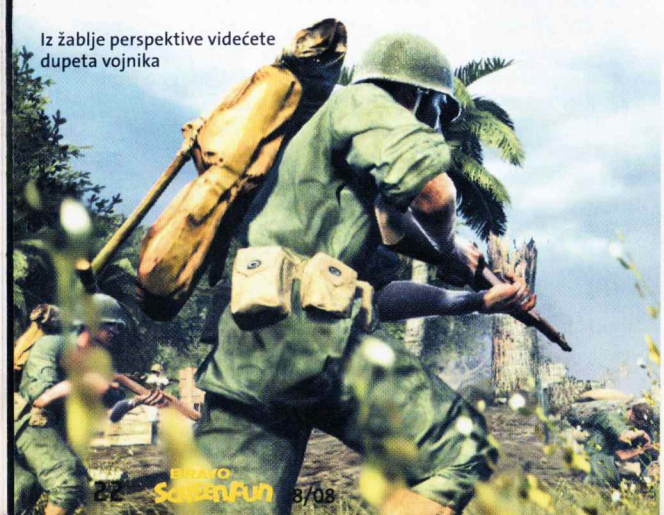
UTISAK: Iznenađujuće uspešna formula kombinacije Lego kockica i poznatih junaka ovde će, u već poznatom obliku, biti primenjena na mračnog viteza – Batmana!

Tekst: Mihailo Tešić

Ko pre devojci, sam u nju upada

CALL OF DUTY
WORLD AT WAR

Dok se šunjate kroz tropsku džunglu, gde iza svakog žbuna čuči nova zamka a svako drvo krije neprijatelja, vaš zadatak je samo da preživite

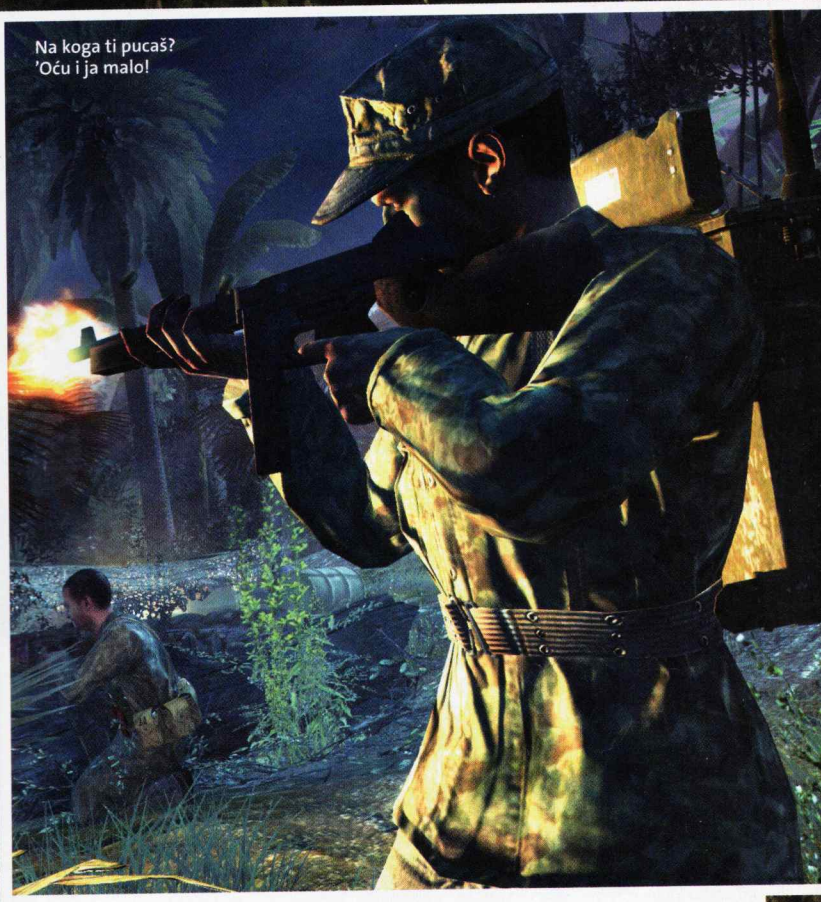


Iz žablje perspektive videćete dupeta vojnika

Ko je ostavio uključen plin?

Novi, ekspresan, način spremanja jagnjeta

Ni Berlin nije kao što je nekad bio...



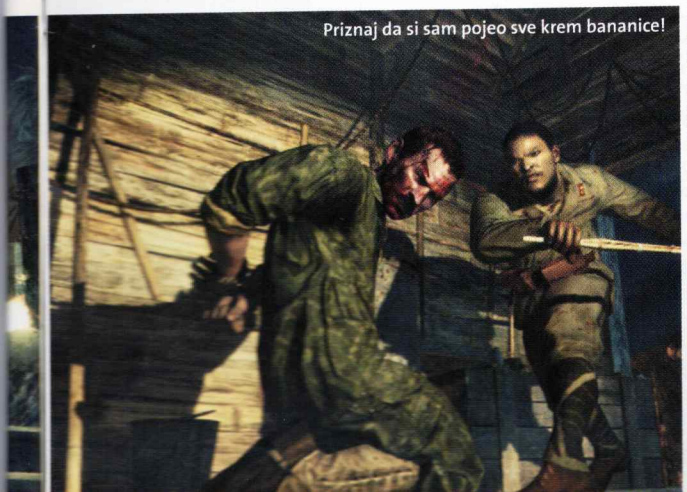
Na koga ti pucaš? 'Oću i ja malo!

Prošlogodišnja hit igra Call of Duty 4 bila je više od dobre igre. Osim velikog napretka na polju grafike, CoD4 konačno je pomerio težište igre sa Drugog svetskog rata nekih šezdesetak godina unapred i fokus prebacio na trenutno aktuelna žarišta u svetu. Po prvi put smo, umesto Lee-Enfield pušaka i nemačkog MP-40, imali prilike da koristimo veoma napredno naoružanje koje koriste današnje britanske specijalne jedinice i američki marinci. Posle pojave ovog dela, vodila se polemika da li će se sledeća igra u serijalu nastaviti u ovom trendu ili će se ponovo vratiti na WWII. I pored toga što World at War koristi modifikovani CoD4 engine, vreme dešavanja vraća nas u 1940. godinu.

Na igri World at War ne radi razvojni tim Infinity Ward, već Treyarch, tim koji je radio i na, ne tako uspešnom, CoD3. Rad na novom projektu započeli su odmah nakon izdavanja CoD3, što znači da World at War ima iza sebe više od dve godine, što bi trebalo da bude sasvim dovoljno svakom ozbiljnijem razvojnom timu da napravi dobru igru. Iz prikazanih demoa izgleda da su obratili pažnju na kritike igrača i ozbiljno zasukali rukave da sve propuste koje su napravili u CoD3.

Za razliku od prethodnika, World at War seli se na Pacifik i krvavi sukob sa snagama Imperijalne armije Japana. Već se u samom uvodu može primetiti da je novi CoD namenjen malo starijoj populaciji, najviše zbog M ratinga. Uvodna scena prikazuje američkog marinca kojeg su Japanci zarobili na plaži Makin Atoll. Vojnik koji vrši "ispitivanja" prvo će vašem saborcu ugasiti cigaretu u oko, a zatim će ga preklati. Dok očekujete sličnu sudbinu, vašeg tamničara stići će slična sudbina od ruke američkog vojnika koji je deo tima za spasavanje. Sa pištoljem u ruci, zajedno sa odredom pokušavate da pobegnete iz logora. Posle nekoliko minuta žestoke borbe propraćene eksplozijama sa svih strana, mali odred marinaca zaputio se u obližnju džunglu.

Razvojni tim naglasio je da promena fronta nije samo iz kozmetičkih razloga. Za razliku od Nemaca, Japanci su specijalisti u gerilskom ratu, a kada na to dodate njihovu neizmernu fanatičnost, World at War vrlo lako može da poseduje i neke elemente "survival horror" igara. Jedan od primera prikazan je u sceni u kojoj vaša grupa prođe pored nekoliko leševa u džungli za koje će se vrlo brzo ispostaviti da nisu leševi već japanski vojnici koji se pretvaraju i čekaju da prođete ne bi li vas napali s leđa. Drugi primer je situacija u kojoj japanski snajperista rani američkog vojnika i zatim vojnici u zasedi čekaju da se saborci ranjenika okupe oko njega i napadnu ih kada se najmanje nadaju. Sledeći prikazani nivo je prelazak odreda preko većeg brisanog prostora prekriven visokom travom i žbunjem. S obziorm



Priznaj da si sam pojeo sve krem bananice!

Japanaca ima k'o da rastu na drvetu...

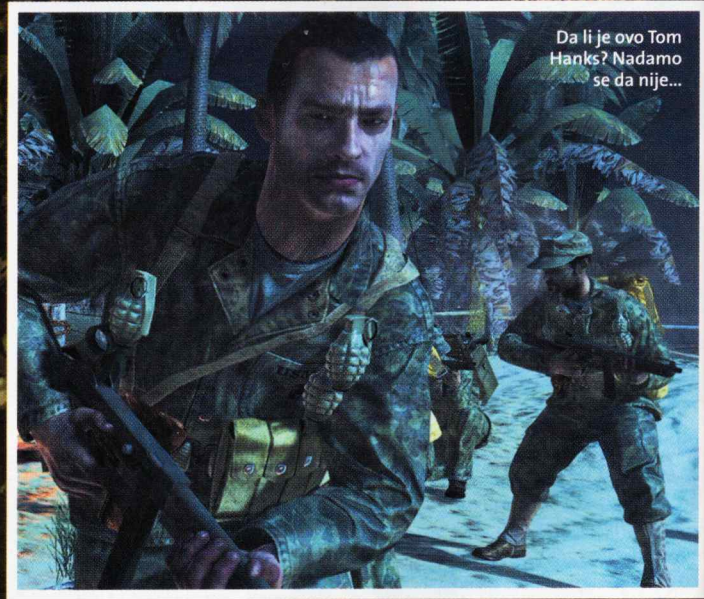
Garant ćemo ispasti budale na maskenbalu...

Dodaj gas!

Call of Duty 4 prošao je bez vozila, ali petica, nažalost, neće

Ako se malo bolje udubite u screenshot, videćete da je ovo što gori zapravo džip koji baš i nije otporan na flamethrower. Call of Duty World at War vraća nam u serijal mogućnost da sednemo za volan raznih vozila, a među njima su, pored džipova, i tenkovi, amfibije, čamci i slična čuda. Vozila će biti dostupna i u single-playeru i u multiplayeru pa ko voli nek izvoli.

Ekskluzivan snimak istrebljenja poslednjeg samuraja


Da li je ovo Tom Hanks? Nadamo se da nije...

na to da protivnik ovakav teren vrlo često koristi za zasede, da biste izbegli potencijalne probleme, vaš zadatak je da idete ispred ostatka odreda i plamenobacačem raskrčite prostor. Da, dobro ste pročitali, World at War uvodi plamenobacače u igru. Pored skrivanja u travi imaćete prilike da vidite protivnike kako se penju na drvo da bi zauzeli što bolji položaj. Ipak, plamenobacač ove probleme rešava veoma efikasno. Prilikom spaljivanja ogromnih travnatih površina dešavaće vam se da iz trave iskoče zapaljeni protivnici koji će nasumično pucati na sve strane. Ista priča je sa drvetom: samo ga zapalite i, ako se neko skrivao na njemu, vrlo brzo će pasti, a često i ostati i da visi na kanapu kojim su bili vezani za drvo iz bezbednosnih razloga. Pored ovoga, veći deo okoline biće podložan vašem uticaju. Možete preseći kanap na kojem vojnik visi, napraviti otvor u brvnari tako što ćete je izrešetati i slično. Još jedan od prikazanih nivoa stavlja vas u ulogu vojnika na američkom bombarderu koji slučajno nailazi na japanski konvoj. Vaš zadatak je da pratite instrukcije pilota i trčite sa jednog mitraljeza na drugi jer avion ima manjak posade i pokušate da potopite japanske brodove.

Osim Pacifika, vodićete i ruskog vojnika koji zajedno sa saborcima proteruje ostatke nemačke armije, gnevan zbog svega što su im uradili tokom okupacije. Ova kampanja bi trebalo da vas odvede sve do samog srca nemačke vojne sile – Berlina. Na početku, kao pomoćnik snajperiste, treba da ga pratite, ali nakon što on biva ranjen i da obavljate njegov posao. Da ne biste digli uzbunu, treba da koristite eksplozije bombi za prikrivanje pucnjeva (setite se filma Enemy at the Gates). Ipak, silom prilika vaš položaj u jednoj od napuštenih zgrada biva otkriven tako da ćete morati pod konstantnom artiljerijskom paljbom da pobegnete iz zgrade koja se ruši (ovo je slično prvom nivou iz igre CoD 4, kada bežite iz broda koji tone).

Multiplayer je režim igranja koji je postao veoma popularan u igri CoD 4, najviše zbog novog sistema klasa i mogućnosti izbora posebnih specijalnih osobina tako da su kombinacije bile veoma šarolike. World at War zadržao je sve osobine ovog multiplayera, ali je i prva igra u CoD serijalu koja uvodi co-op režim igranja u multiplayeru. Ograničenja po partiji jesu dva igrača u lokalnoj mreži ili četiri igrača, ako se povezujete preko Interneta. Razvojni tim naglasio je da su veoma mnogo pažnje posvetili ovom segmentu igre tako da ga podvrgavaju raznim testiranjima. Povećan broj igrača ne bi trebalo da znači samo povećanje izdržljivosti neprijatelja i njihove vatrene moći, već bi i bitke trebalo da budu masovnije da bi se održao isti doživljaj bilo da igru igrate u single player ili zajedno sa još tri prijatelja.

Standardni multiplayer takođe je prerađen. Uveden je sistem manjih odreda u okviru timova, tako da se ohrabruje timski rad što je prikazano i novim sistemom waypointa koje možete čekirati samo kao odred. Ponovo su u okršaje vraćena i vozila, ali ne brzi motori i džipovi iz trećeg dela, već je ovaj put težište bačeno na tešku mašineriju kao što su kamioni, oklopna vozila i tenkovi.

Iskreno, pred nama je još jedna pompezna najava, slična većini kada su u pitanju potencijalni hitovi, pogotovo kada se zna kakvu istoriju ima Call of Duty serijal. Držimo fige da ovo ispadne kako treba.

Call of Duty World at War

ŽANR: FPS
IZDAVAČ: Activision
BROJ IGRAČA: 1-32
TERMIN: kraj 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

UTISAK: Call of Duty: World at War bi na osnovu onoga što je prikazano dosad trebalo da bude dostojan prethodnika, što je više nego dovoljan pokazatelj kvaliteta

Kada će stići...

Final Fantasy XIII

Veliko iznenađenje: FFXIII više nije PS3 ekskluziva što može dosta uzdramti Sonijevu konzolu

This is Vegas

Žene, piće, kocka: Dobro došli u "Grad greha" gde je sve moguće

Shaun White Snowboarding

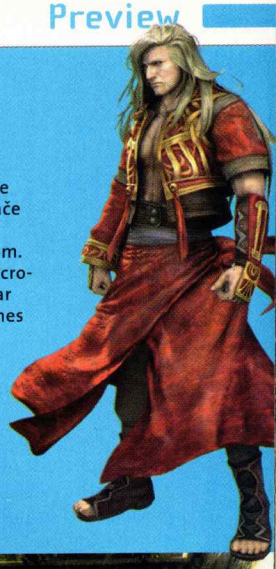
Snowboard simulacija koja dosta obećava, a pri tom će se pojaviti i za PC

Majesty 2

Ova strategija iz Paradoxa nastavlja se upravo tamo gde se prvi deo završio... a nemamo pojma gde je to

A Vampyre Story	avantura	26. septembar	pc
American McGee's Grimm	avantura	jul 2008.	pc
Bangai-O Spirits	logička	avgust 2008.	nds
Battlefield Heroes	FPS	treći kvartal 2008.	pc
Bionic Commando Rearmed	akcija	drugi kvartal 2008.	pc ps3 360
C&C: Red Alert 3	RTS	četvrti kvartal 2008.	pc ps3 360
Command & Conquer 3: Kane's Wrath	RTS	29. avgust 2008.	360
Crash Bandicoot: Mind over Mutant	platformska	jesen 2008.	360 wii ps2 psp nds
Crisis Core Final Fantasy VII	akcioni RPG	20. jun 2008.	psp
Crysis Warhead	akcija	jesen 2008.	pc
Dead Space	survival	31. oktobar	pc ps3 360
Dragon Age: Origins	RPG	prvi kvartal 2009.	pc
Fallout 3	RPG	jesen 2008.	pc ps3 360
Far Cry 2	akcija	jesen 2008.	pc ps3 360
Final Fantasy XIII	RPG	20. novembar 2008.	pc ps3 360
Fracture	shooter	leto 2008.	ps3 360
Gears of War 2	shooter	7. novembar 2008.	360
Ghostbusters	akcija	jesen 2008.	pc ps3 360 wii ps2 nds
Golden Axe: Beast Rider	borilačka	septembar 2008.	ps3 360
Heist	akcija	jul 2008.	pc ps3 360
Heroes of Might & Magic Kingdoms	strategija	drugi kvartal 2008.	pc
Left 4 Dead	shooter	oktobar 2008.	pc 360
Legendary	FPS	treći kvartal 2008.	pc ps3 360
Leisure Suit Larry: Box Office Bust	avantura	jesen 2008.	pc ps3 360
LittleBigPlanet	platformska	oktobar 2008.	ps3
Majesty 2	RTS	prvi kvartal 2009.	pc ps3 360 ps2
Mercenaries 2: World in Flames	akcija	5. septembar 2008.	ps3 360 psp
Midnight Club: Los Angeles	trkačka	12. septembar 2008.	ps3 360
Mortal Kombat Vs DC Universe	borilačka	3. novembar 2008.	ps3 360
PlayStation Home	virtual life	četvrti kvartal 2008.	ps3
Prince of Persia 4	akcija	četvrti kvartal 2008.	pc ps3 360
Prototype	akcija	četvrti kvartal 2008.	pc ps3 360
Pure	trkačka	16. septembar 2008.	pc ps3 360
Rise of Argonauts	akcioni RPG	jesen 2008.	pc ps3 360
Resident Evil 5	survival	13. mart 2009.	ps3 360
Resistance 2	shooter	novembar 2008.	ps3
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	akcija	29. avgust 2008.	pc
Saints Row 2	borilačka	14. oktobar 2008.	pc ps3 360
Shaun White Snowboarding	sportska	kraj 2008.	pc ps3 360
SingStar Vol. 2	muzička	leto 2008.	ps3
Sonic Unleashed	platformska	treći kvartal 2008.	ps2
Soulcalibur IV	borilačka	31. jul	ps3 360
Space Siege	akcioni RPG	12. avgust 2008.	pc
Spore	simulacija	5. septembar 2008.	pc nds
Star Wars: The Force Unleashed	akcija	19. septembar 2008.	ps3 360 wii ps2 nds
Super Street Fighter II Turbo HD Remix	borilačka	leto 2008.	pc
The SimCity Box	strategija	leto 2008.	pc
The Last Remnant	RPG	20. novembar 2008.	pc ps3 360
The Lord of the Rings: Conquest	akcija	jesen 2008.	pc ps3 360
This is Vegas	Akciona avantura	kraj 2008.	pc ps3 360
Tiger Woods PGA Tour '09	golf	avgust 2008.	ps3 360 wii ps2 psp
TNA iMPACT	borilačka	septembar 2008	pc ps3 360 ps2
Tom Clancy's HAWX	akcija	septembar 2008.	pc ps3 360
Tomb Raider: Underworld	akcija	četvrti kvartal 2008.	pc ps3 360 ps2 nds
Too Human	akcioni RPG	29. avgust 2008.	360
Velvet Assassin	akcija	oktobar 2008.	pc 360
X-Blades	akcija	kraj 2008.	pc ps3 360
Yakuza 2	akcija	septembar 2008.	ps2
Wheelman	akcija	početak 2009.	pc ps3 360
WoW: Wrath of the Lich King	MMORPG	kraj 2008.	pc
Wolfenstein	FPS	2008/2009	pc ps3 360

Datumi izlaska važe za evropsko tržište



The Last Remnant

Square Enix će častiti PC igrače još jednim njihovim hitom. Izgleda da Microsoft radi dobar posao za Games for Windows

X-Blades

Dete, znaš li ti da 'ladnoća dolazi od nogu?

Wheelman

Vin Dieselove vratolomije obećavaju dobru zabavu, ali da li će biti dovoljno dobar da primiriše GTAIV?

Pure

Ekstremne off-road trke nafilovane su spektakularnim vazdušnim trikovima i realističnim okruženjem

Tekst: Lazar Parić

World in Conflict: Soviet Assault

Kolektivno u KotOR

Šef Electronic Artsa John Riccitiello konačno je potvrdio da je Knights of the Old Republic MMO u fazi razvoja i to u saradnji sa renomiranom kućom Bioware, koja je radila i na dosadašnjima delovima. KOTOR MMO sigurno će biti veliki hit sa velikim potencijalom da uđe u obračun sa mega naslovima kao što je World of Warcraft. Platforme i datum izlaska nisu objavljeni.

Jamie kuva na DS-u

Atari će u oktobru lansirati igru za Nintendo DS pod imenom What's Cooking? with Jamie Oliver u kojoj će po prvi put u jednoj igri nastupiti najpopularniji kuvar na planeti. Na raspolaganju će vam biti 100 originalnih Jamie Oliver recepata koje ćete interaktivno naučiti da spremate, međutim i vi sami ćete moći da pravite hranu po svojoj recepturi i da ih podelite sa drugima preko Wi-Fi konekcije.

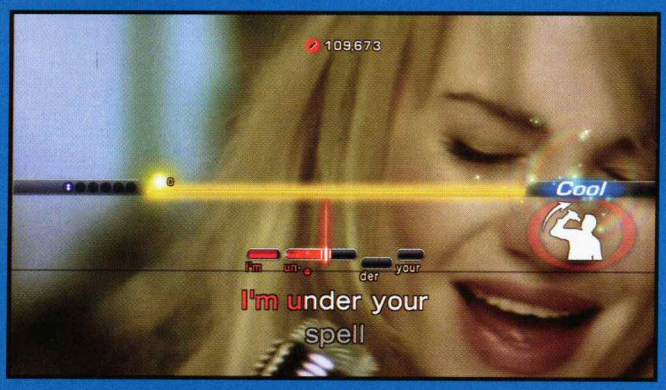
Novi Star Wars naslovi

Već duže vreme kruže priče kako Lucas priprema novi Star Wars koji će navodno biti MMO, a pre dva dana Kotaku je preneo vest kako je LucasFilms registrovao nove potencijalne naslove. Nazivi su sledeći: Star Wars The Old Republic, The Old Republic, Star Wars Sagas i Star Wars Legends. Svaki od pomenutih okarakterisan je kao "video igra" i "zabavni online servis". Najavu novog MMO-a ovog poznatog serijala mogli bismo dočekati uskoro.

Champions Online za PC i 360

2K Games potpisao je ugovor sa Cryptic Studiom oko distribucije njihove superhero MMO crossplatform igre Champions Online koja će se pojaviti za PC i Xbox 360. Igra bi trebalo da se pojavi na proleće 2009. godine a verzije za PS3 verovatno neće biti. Ovo će biti jedna od retkih MMO igara u kojima će moći da se sukobe igrači sa PC i Xbox 360 platforme, koji će biti u ulozi superheroja sa nadljudskim sposobnostima, što garantuje odličnu zabavu.

Neko je rekao SingStar?



KO TO PEVA NA XBOXU?

Microsoft pompezno najavljuje ekskluzivni naslov za njihovu Xbox 360 konzolu pod imenom Lips. U pitanju je karaoke igra koja se isporučuje sa dva bežična mikrofona opremljena senzorom pokreta i svetlima. Lips će doći sa brojnim hitovima od poznatih muzičara kao što su Duffy, Young MC a tu će biti i hit Young Folks od Petera, Bjorna i Johna. Zanimljivo je što će pored dva pevača u igri moći da učestvuju i još dva igrača, koji će preko gamepada davati ritam bubnjevima, tapšanjem ili činelama. Lips će se pojaviti krajem godine.

CAPCOMOV DARK VOID

Od poznatog japanskog izdavača očekujemo uskoro Street Fighter IV i Bionic Commando, ali da Capcom ne radi samo na revitalizaciji starih igara potvrđuje i podatak da je počeo da radi na potpuno novoj igri pod imenom Dark Void. Čovečanstvo se susreće sa moćnom vanzemaljskom civilizacijom The Watchers, koje su ljudi prognali kada su razvili svoje supermoći. E pa, The Watchersi su se vratili. Očekujete žestoku kopnenu i avio akciju i to već krajem ove godine. Igru za Capcom razvija Airtight Games i izaći će za PC, PlayStation 3 i Xbox 360.

Capcom obećava masnu grafiku

Massive Entertainment ne sedi na lovorikama već nastavlja da radi na projektu World in Conflict koji je pokupio pozitivne kritike prošlog septembra. World in Conflict: Soviet Assault neće biti PC ekskluziva već će se ovaj put praviti verzija i za Xbox 360 i PlayStation 3. Dok PC igrači ovaj naslov mogu posmatrati kao ekspanziju, vlasnike konzola očekuje potpuno novo iskustvo. Massive će pokušati da napravi RTS po meri gamepada ali i da prenese kvalitet grafike onakav kakav je na PC-u. Igrači na Windowsu najverovatnije će biti uskraćeni za glasovnu kontrolu koja je preuzeta iz EndWara, budućeg Ubisoftovog hita.

Inače, u Soviet Assaultu ćete se naći u ulozi komandanta Sovjetske armije pa ćete imati prilike da učestvujete u invaziji iz perspektive Majčice Rusije. Pored nove single player kampanje, novi WiC donosi i tri nova multiplayer moda a to su: Domination, Tug-of-War i Assault.

World in Conflict: Soviet Assault će izaći ove jeseni.

Lepi brodovi lepo gore

OBRAČUN IZNAD PACIFIKA

BattleStations: Pacific je nastavak igre Battlestations: Midway i na ovogodišnjem E3 sajmu Eidos predstavio je nove detalje u ovoj igri koja bi trebalo da se pojavi u prvom kvartalu 2009. godine, i to za PC i Xbox 360. Pre svega čekaju vas dve masivne kampanje sa čak 28 misija koje su podeljene na američku i japansku. Posebno je zanimljiva japanska "šta bi bilo kad bi bilo" kampanja koja počinje od Pearl Harboura i nastavlja se na Javu, Port Moresby i dalje na Midway. Naravno, svi očekuju i japanski borbeni specijalitet... I on je tu – kamikazeeeee! Svima onima koje interesuje avijacija svideće se podatak da će na raspolaganju biti 17 američkih i 20 japanskih aviona među kojima su i Curtis Helldivers ali i Nakajima J1N1 Gekko.

Tekst: Lazar Panić

A sada malo vi...

Pismo meseca

Gitarska ideja

Dragi ScreenFune, oduševljen sam igrom Guitar Heroa bez gitarskog kontrolera, jer je osećaj skoro isti kao kad igraš sa kontrolerom. Savetujem vam da uzmete tastaturu, okrenete je sa strane (kao gitaru) i podesite kontrole da dugmići budu: F1-zeleni, F2-crveni, F3-žuti, F4-plavi i F5-narandžasti. Ostale kontrole podesite tamo gde vam najviše odgovara (negde pri dnu "gitarskog kontrolera") i krenite sa igrom. Nije isto kao sa kontrolerom, ali definitivno je zabavnije od obične igre na tastaturi!

P. S. Ne sviđa mi se novi način ocenjivanja igara. Trebalo je da starom načinu ocenjivanja samo dodate gameplay.

Vaš verni čitalac, Bane

ScreenFun: Dragi Bane, odlična ti je fora. Još samo da otkriješ kako da nateramo Guitar Hero da bez trzanja radi na prosečno brzom PC-u i dodelićemo ti ScreenFun Award... sa kojom ne znamo šta ćeš da radiš. Za sada, utešna nagrada iz Logitecha. I to baš tastatura!

Logitech Cordless MediaBoard Pro vrhunska je bežična tastatura za PS3, koja će vam olakšati komunikaciju na PS Networku. Ova Bluetooth tastatura radi bez problema sa udaljenosti od 10 metara, a ima ugrađen i touchpad, pa nema potrebe za dodatnim mišem.

Klik & brak

U pitanju je život ili smrt između mene i moje žene. Pošto živimo u garsonjeri, nju ubija moje "klikanje" mišem u po noći. Pitanje je: da li postoji miš koji nema KLIK? Postoji li neki model sa membranskim tasterima, kao na tastaturama, koji bi mogao da bude TIH? Ili touchpad kao na laptopu, ali kao zasebni USB ili PS/2 uređaj?

Sale Gvozdenović

ScreenFun: Sale, da li si pokušao sa čepovima za uši? Znaš li da postoje vrlo lepi ženski modeli koji čak sprečavaju da do ušiju dopre hrkanje? Ako se tvoja žena ne složi sa ovim, probaj da nabaviš model Thanko Silent Mouse, međutim to baš neće biti tako jednostavno pošto se prodaje samo u Americi. Ukoliko si vičan majstorisanju, na Internetu možeš naći brojna "uradi sam" uputstva pomoću kojih ćeš svog bučnog pacova pretvoriti u bešumnog mišića. Želimo ti mnogo uspeha u radu i nemoj da povrediš nijednu životinju u svom projektu!

Pet milenijuma

Đe ste, redakcijo ScreenFuna! Šta radite? Kako ste? Kako vam je bilo na moru? Nemojte da kažete da niste bili, kad znam da jeste. A sad pitanja:
1. Predložite mi konfiguraciju do 1.300 evra bez monitora.
2. Zašto ne povećate broj stranica o hardwareu, i pišete više o kompjuterskim komponentama?
P. S. Ostanite tako dobri i jeftini još 5.000 godina

ScreenFun: Niko iz redakcije nije bio, niti će ići na more pošto je naša koža izgubila pigment usled maratonskih igračkih sesija u zatamnjenim prostorijama. Ukoliko bismo se pojavili na suncu, verovatno bismo odmah izgoreli do kostiju iako neke kozmetičke kompanije tvde da njihove kreme za sunčanje (Gamer's Edition) sa faktorom 3.250 štite čak i igrače World of Warcrafta.
1. Za 1.300 evra?! Uzmi sve najskuplje... bez monitora.
2. Nećemo da povećamo broj stranica za hardware upravo iz razloga da bi tebi i sličnima uštedeli pare. Zamisli da pišemo na šest strana o hardveru? Ti bi pravio konfiguraciju od 5.000 evra. Ej, bre!

Lirika

Igram WoW, a prazan mi stan,
devojke me zovu, a ja čitam ScreenFun.
Ne znam šta mi je, ni da l' ću doći sebi, al' da nije nagrade, ovo pisao ne bi'.
Evo, sav se tresem, i zubi mi trnu,
jer ne znam da l' ću dobiti zvučnike,
ili majicu crnu.
I tako smišljam pesmu,
evo već dve noći, zato recite da l' ćete pomoći
da dobijem ono što želim, da svi budu radosni
i da se veselim.
B0b4n

ScreenFun: Nećeš dobiti ništa. Bolje bi bilo da si se odazvao ribama.

FBI i NASA

Ne želim da vas gnjavim, pa bih odmah prešao na stvar. Naime, zanima me da li je nelegalno imati e-mail adresu domena "fbi.gov" ili "nasa.gov" i da li se uopšte kažnjavaju vlasnici adresa (u slučaju da je nelegalno) jer sam našao načina da preko MSN-a registrujem ove domene tipa nickname@fbi.gov?
P.S. Veoma mi je važno, pa bih vas molio da mi ovog puta odgovorite...

ScreenFun: Dragi misteriozni čitaoče, mislimo da nije pametno da nastavimo javnu prepisku, pa je najbolje da nam se obratiš na e-mail screenfun@fbi.gov. Inače, otkako smo i mi dobili e-mail, koji nas je upoznao sa činjenicom kako registrovati ovakvu adresu, čini nam se da je kompjuter skroz pošašavio i da radi sporije. Kao da imamo virus. Ko će ga znati...

Punoletstvo

Nema više razmišljanja, premišljanja i odlaganja. Odlučio sam! Kupujem Sony PlayStation 3. Dosta sam budžio komp, tanjio živce, strahovao da li će da secka, da li treba patch, driver. DOSTA! Oduvek mi je želja bila da ga imam, da držim onaj prelepi plastični, ergonomski i tako senzualni gamepad. Sve to ne bi bilo moguće da mi se uskoro ne smeška punoletstvo, pa će biti parica. Ima da zovem sve žive rođake i kumove da bude što više gostiju, a samim tim i više love. Elem...

1. Gde mogu da kupim PS3 verziju od 60 GB i da u paketu budu dva gamepada i bar jedna bolja igra, i koliko to košta?
2. Koji mi TV preporučujete do 600 evra, naravno da bude LCD čija će kombinacija sa "trojkom" rezultirati time da ću sledeće godine, kad krenem na fakultet, morati da kopam kanale jer nisam video bela dana, a kamoli knjige.
I da vam kažem da ste živi smorovi i vi, i vaš časopis, i cena, i boje vam ništa ne valjalju... Da, da, samo što ne mogu dočekati deseti u mesecu! Bože, koliko vas volim, a to ću reći i javno pre nego što se zapalim benzinom ako za rođus ne dobijem bar 1.000 evrića!
Pozdrav od ASUSA
P. S. Ako ne dobijem majicu, bar mi pošaljite litar bezolovnog.

ScreenFun: Dragi Asuse, želimo ti srećan 18. rođendan i da skupiš što više love od, ni krivih ni dužnih, gostiju i rođaka koje ćeš videti prvi put u životu. Ali, cilj opravdava sredstvo, pogotovo kad se čovek namerači na PS3. Dakle:
1. PlayStationa 3 sa hard diskom od 60 GB više nema u prodaji i neće ga

Sada ste u lošem društvu!

Svi ljubitelji Battlefield serijala konačno mogu da uživaju i na konzolama nove generacije. Battlefield: Bad Company (pun opis u BSF #39) na PS3 i Xbox 360 donosi i sjajnu kampanju za jednog igrača i mogućnost igre za više igrača na koju su nas prethodnici odavno navikli. Bravo ScreenFun, u saradnji sa kompanijom Extreme CC, poklanja vam ekskluzivne majice, priveske i antistres bombe.

Na broj 4357 pošaljite SMS sa prefiksom sfun bbc zajedno sa svojim imenom i prezimenom.

ni biti. Kod nas možeš da kupiš jedino verziju od 40 GB, pošto se verzija od 80 GB još nije pojavila na ovim prostorima, a i osetno je skuplja. Takođe, nema više ni paketa sa dva gamepada, a preporučujemo ti da odmah kupiš DualShock 3 kontroler (50 evra) ako već hoćeš dodatni kontroler.
U zavisnosti od prodajnog mesta, možeš naći razne pakete PlayStationa 3 sa Need for Speed ProStreet, Uncharted i sličnim igrama a oni koštaju oko 550 evra.
2. Možda bi za te pare mogao da nađeš izuzetno kvalitetni LCD televizor LG 32LG5000 od 32 inča.
Majica više nemamo, a gorivo je, kao što znaš, baš skupo. A da probaš sa plinom?

Od A do B

Dragi Screenfune, kada je izašao Rainbow Six Vegas, svi smo bili oduševljeni grafikom, jednostavnošću (i težinom prim. alt.ego). Avaj... zašto ovo pominjem? Zato što je izašao čak i za PSP. E, sad, caka: napravili su proizvod A (Vegas-PC,360) koji se prodavao kao alva... Kada se spustila prašina, napravili su proizvod B (Vegas-PSP), nekako ga povezali sa A, i prodavali ljudima dok ovi nisu shvatili šta kupuju. Ovo se desilo i sa Lost Via Domus i mnogim drugim igrama. Najbolji primer za to jesu igre po filmovima. Nego da ne davim, za sada je dosta.

ScreenFun: Dosta, stvarno. Hvala ti što si nam otvorio oči. Više nećemo kupovati proizvode B... ako smo dobro shvatili.

Yu-Screen-Gi-Fun-Oh

Ćao, Sfune! Prespavao sam jednu noć kod druga i poneo Screen Fun da ga pročitam. Dok sam boravio kod njega, bio sam primoran da čitam glupe Yu-Gi-Oh časopise i našao sam na prvoj strani naziv Color Press Group. Potom pogledam SF i vidim – Color Press Group. Onda sam pogledao adresu: Radnička 30a. Je li vam to poznato? To je vaša adresa! Sad mi objasnite šta se dešava. Da li ste SFun ili Yu-Gi-Oh časopis? Ili možda oba? Tražim objašnjenje!!!

NastYLitleBuGGer

ScreenFun: Dragi NastY... šta li već, dobro si primetio. Časopise ScreenFun i Yu-Gi-Oh izdaje ista medijska kuća – Color Media International koja posluje u okviru Color Press Group. Doduše, Yu-Gi-Oh je ukinut, ali naša kompanije izdaje preko 80 časopisa među kojima su i Bravo, CKM, Alan Ford, Hello, Joy, Lepota i Zdravlje, Auto Start i mnogi drugi. Za više informacija, pogledaj www.color.rs/magazini ili kupi sve naše magazine da se podrobnije informišeš... to bi nam se više svidelo.

ScreenoFunoMoto

Gokigen joo! Inače, na japanskom ovo znači "zdravo". Kao što vidite, počeo sam da se ložim na japanski, a ovaj nagon dobio sam posle svih mogućih odgledanih Naruto epizoda (do sada). Biću kratak:
1. Imam nekoliko Naruto igara, ali interesuje me šta vi mislite o njima, tako da bih voleo da uradite test neke od njih, kudesai (molim vas).
P. S. Dosta sam se trudio da naučim ove dve-tri reči na japanskom, pa mi ne bi škodio neki poklon! Sajoonara!

Fićko

ScreenFun: Hai, Fićko. Yama suzuki Naruto yokohama sushi tonte baramoto Yayay sumimasen youkai honda taiyo, Koonichiwa. Eto, to mislimo o Naruto igrama. Čeekaj, znaš li ti japanski uopšte?

Štetočine

Dragi ScreenFune, molim te objavi ovo pisamce. Hvalio bih vas do sutra, ali mislim da bi mi crk'o komp od tolikih slova u mejlu. Imam nekoliko pitanjaca, pa vas molim da mi odgovorite.
1. Da li je moguće da mi je serviser, pošto mi je popravio komp u servisu, ubacio neke štetočine kako bi sebi nabacio novi posao? Samo dan posle popravke komp mi je riknuo.
2. Kupio sam grafičku za AGP, ASUS AH3650 SILENT. Da li je to OK grafa? Platio sam je nekih 80 evrića, a vidim ima 512 MB i podržava DirectX 10.1.
3. Imam sledeću konfu: Grafa ASUS AH3650, procesor – 3 GHz, 1 GB RAM-a. Je l' to OK za današnje igre ili moram da menjam nešto.

Mozzak

ScreenFun:
1. Ah, ti pogani serviseri! Za sve su oni krivi. Naravno da ti je ubacio štetočine! Ne bi valjda ti bio štetočina?!
2. Sada, kada si već kupio grafu, reći nisi ćemo ti da je super. Da je kupio, rekli bismo ti da je krš.
3. Uvek možeš nešto da menjaš. PC je rupa bez dna, ali ako ti igre rade – to je to. Ne diraj ništa.

Bez gnjavaže

Dragi ScreenFune, ne znam kako da počnem uvod. Verovatno bi trebalo da se malo potrudim i smislim originalan uvod, ali jednom rečju – mrzi me. Zato vas neću smarati i počeću sa pitanjima, kojih na vašu sreću, nema mnogo.
1. Izlazi li neki nastavak Gears of Wara i Mass Effecta za PS3?
2. Što niste napisali kad izlazi fantastični Crysis za next-gen konzole?
3. Što ne pišete o Indiani Jonesu i o Killzone 2?
Molim vas, objavite moje pismo ili sledi ono najgore. Prestaću da kupujem ScreenFun i vi ćete izgubiti najvernije čitaoce: mene i mog brata. Bolje razmislite! Samo se zezam. Nastavite tako i ostanite najbolji.

ScreenFun: Oh, konačno pismo bez smaranja sa uvodima. Jeste da si malo smorio na kraju pisma, ali, ajde, progutaćemo to.
1. Ti si malo pobrkao lončiće! Gears of War i Mass Effect nikada nisu izašli za PS3, tako da neće biti ni nastavka za ovu konzolu.
2. Crysis za next-gen konzole? Nema toga. Ako misliš na Crysis Warhead, možeš naći nešto o toj igri u ovom broju.
3. Killzone 2 imaš u E3 specijalu, a što se tiče Indiane Jonesa, i mi pitamo šta se dešava sa tom igrom. Svi ćute kao zaliveni, a toliko se mnogo očekivalo od nje na E3 sajmu.

Svi na videlo

Dobitnici iz ankete Alone in the Dark su: Artbook (Dejan Totić), nalepnice (Ana Ilijevski, Nebojša Roza, Milenko Savanović, Darko Šuput, Nenad Rogulja, Ivan Temunović, Branimir Stojčić), muzički CD (Nikola Dinić, Strahinja Stojiljković, Obrad Bezanović, Janko Hudec, Ivan Nikolić, Zoran Bugarski, Petar Stošić, Bogdan Ponocko), DVD Making od AinD (Una Nikolić, Milan Pivarcuk, Daniel Jeličić, Zoltan Juhas, Alen Karner), PC igra (Željko Petrik, Dragan Dražić, Miloš Mišurić), PS2 igra (Bogosav Stojiljković, Nikola Bošković, Stevan Osecanski, Sava Đurčinovski, Aleksandar Dragušev) i majice (Zlatko Milošević, Uroš Knežević, Milan Jelić). Čestitamo!

DESKTOP MESECA: IGOR

Pišite nam!

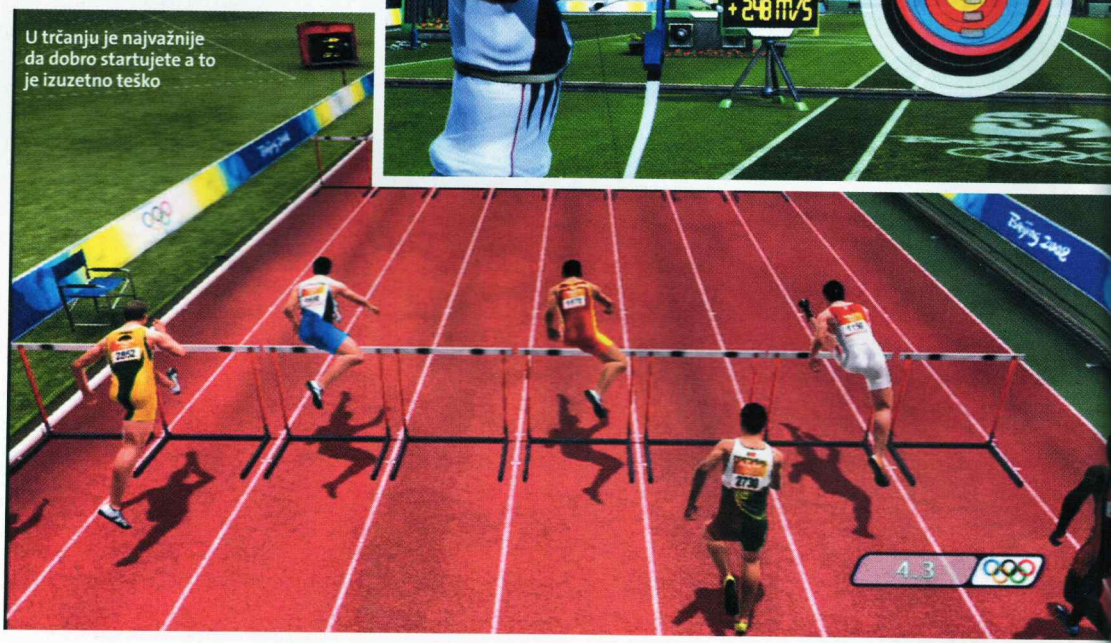
Imate nešto da nam kažete, predložite ili pitate? Pošaljite nam e-mail ili pismo i, ukoliko ono bude proglašeno za pismo meseca u sledećem broju ScreenFuna, osvojićete nagradu.

Adresa: Bravo ScreenFun
Radnička 30a, 21000 Novi Sad
e-mail: pisma@screenfun.rs
forum: www.screenfun.rs/forum
web: www.screenfun.rs

pc ps3 360

Beijing 2008

Pripremite prste i nabavite kvalitetan džojped jer je Beijing 2008 pravi test izdržljivosti



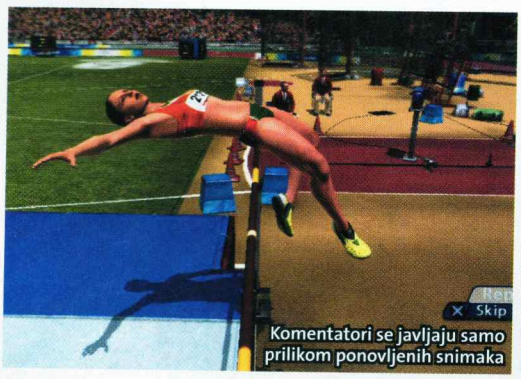
U trčanju je najvažnije da dobro startujete a to je izuzetno teško

Sobzirom na očajan kvalitet igara koje su se do sada bavile Olimpijadom, od Beijinga 2008 zaista nismo očekivali mnogo. Ipak, kako je od poslednjeg naslova koji se bavio ovom temom prošlo čak četiri godine, uz činjenicu da na njemu radi potpuno nova ekipa, pojavio se tračak nade da ovo može biti kvalitetno ostvarenje.

U prvom redu, broj disciplina obara sve rekorde jer ih ima čak 38, a među njima su i džudo, kao i stoni tenis koje smo retko viđali do sada. Za svaku je pohvalu želja razvojnog tima da se čak i jednostavna takmičenja, poput trčanja na kratkim deonicama, učine interesantnijim, mada to ne funkcioniše baš uvek kako treba. Recimo, na 100 i 200 metara ključ uspeha jeste sposobnost da dobro startujete, jer ćete u suprotnom gotovo sigurno ostati bez plasmana među prva tri. Nažalost, u većini slučajeva proveravaćete kvalitet kontrolera jer je besomučno pritiskanje tastera i dalje najčešći način generisanja snage i brzine, dok je jedina povremena alternativa vrtenje analognih palica, što nije mnogo prijatnije iskustvo. Generalno, upravljački sistem u velikoj većini slučajeva zaslužuje makar prelaznu ocenu (džudo i kajak daleko su najlošiji), mada uvek treba da imate na umu da je potrebno vremena da ga savladate. U tu svrhu poslužiće trening mod, gde ćete moći do beskonačnosti da se uvežbavate, ponekad i po sistemu učenja na greškama, jer su video tutoriali kratki i često više zbunjuju, nego što pomažu. Iako je reč o licenciranom proizvodu, to u Beijingu 2008 znači jedino da ćete se takmičiti na pravim lokacijama. To je, naravno, očekivano razočaranje, pa ćete ponovo morati da se stavite u ulogu izmišljenih sportista koji čak nemaju imena i prezimena, već uz njih jedino stoje nazivi zemalja koje predstavljaju: u centralnom, olimpijskom modu birate zemlju koju želite da reprezentujete (izbor je iznenađujuće slab), čije ćete takmičare zatim voditi kroz sve discipline, prolazeći put od kvalifikacija do borbe za medalje. Da biste došli do cilja, potrebno je da svakog takmičarskog dana ostvarite pozitivan rezultat u barem polovini disciplina, što nije nimalo lako. Dobri plasmani donosiće vam poene, koji se onda, nalik na RPG ostvarenja, raspodeljuju na karakteristike kao što su brzina, agilnost, snaga, pa čak i sposobnost prelaženja u slow-motion mod.

Vrlo smo prijatno iznenađeni vizuelnom dopadljivošću igre, atletski kompleksi izgledaju sjajno, baš kao i takmičari koji su vrlo kvalitetno predstavljeni i animirani. Sa druge strane, zvuk je sasvim prosečan i ne doprinosi stvaranju odgovarajuće atmosfere.

Pravo je pitanje ipak da li Beijing 2008 zaslužuje da postane vaše vlasništvo. Jasno je da igra ima veliki broj nedostataka, ali neosporno je da je reč o sigurno najboljoj igri na ovu temu u istoriji. Ako volite Olimpijadu i pre svega atletiku, Segino ostvarenje, zbog lepe grafike, prilično inovantnog izvođenja i broja disciplina, predstavlja najbolji mogući izbor.



Komentatori se javljaju samo prilikom ponovljenih snimaka

Greda je jedna od najtežih disciplina

Beijing 2008

ŽANR: sport
IZDAVAČ: Sega
BROJ IGRAČA: 1-4
TERMIN: 27. jun 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: SIXAXIS, Dualshock 3, SDTV, 720p, 5.1

\+ Sjajan izbor disciplina, lepa grafika, veći deo sportova ima vrlo kvalitetno izvođenje...

\- ... ali su džudo i kajak totalna katastrofa, nema pravih učesnika, loš zvuk, nedorađen olimpijski mod

GRAFIKA: Modeli likova nisu tako lepi kao u nekim drugim sportskim simulacijama, ali arene, posebno plivalište, izgledaju apsolutno fenomenalno. 4

GAMEPLAY: Mnogo uspona i padova, ali nekoliko dobrih inovacija doprinose da krajnji utisak bude relativno dobar. 3

ZAKLJUČAK: *I pored priličnog broja nedostataka, Beijing 2008 je najbolja igra ove vrste i dobar način da doživite ovo najveće sportsko takmičenje.* 3

Tekst: Vladimir Dolapčev

SUMMER ATHLETICS

Može li prijatno da nas iznenadi igra od koje niko ne očekuje apsolutno ništa?

Odluka da se Summer Athletics objavi baš sada, ujedno je i prava i potpuno pogrešna. Tačno je da je olimpijska groznica jača nego ikada, ali isto tako, pored daleko zvučnijeg konkurenta u obliku Seginog Beijinga 2008, čini se da ostaje malo prostora za ovo ostvarenje. Međutim, realno, to baš i nije tako jer je jedina oficijelna igra prepuna ozbiljnih nedostataka, o čemu ste mogli da pročitate na prošloj strani. Nažalost, 49 Games to nije znao da iskoristi na pravi način i oslonio se na svoju već odavno oprobanu formulu, baš kao što smo očekivali.

Ipak, daleko od toga da je sve urađeno pogrešno – izbor od 26 disciplina je dobar, ali i govori o nesrećno smišljenom nazivu ovog ostvarenja, s obzirom na to da su se na spisku našli i skokovi u vodu, plivanje, streličarstvo i biciklizam koji nikako ne spadaju u atletiku. U odnosu na pomenuti Beijing 2008, kontrolni sistem ima svojih prednosti i mana, ali je najvažnije to što se ne oslanja na suludo brzo pritiskanje tastera, već najčešće na ritmičke pokrete analognim palicama, koji su mnogo manje pogubni za džojped. Na primer, plivačke discipline zahtevaju da uhvatite pravi ritam, što nije tako jednostavno, ali je bolje od svega što smo viđali do sada. Pohvale zaslužuje i gađanje lukom i strelom, dok su skokovi u vodu, kao i uvek, vezani za pritiskanje pravog tastera u odgovarajućem momentu. Bacanje kugle, diska i kladiva nije tako jasno definisano, a od datog uputstva sigurno nećete imati preterane koristi. Ipak, najslabije su realizovane trke na srednjim prugama i biciklizam, jer su dosadne i najnezgodnije za uhodavanje, pa mnogo zaostaju za onim što se može videti u Seginoj igri. Treba li to reći, tek Wii verzija ima daleko interesantnije rešeno upravljanje, mada su sve navedene mane, koje postoje u određenim disciplinama, prisutne i ovde, ali u nešto blažem obliku.

Pomenute sportove možete isprobati kroz tri moda, među kojima svakako dominira "karijera". U njemu je potrebno proći kroz nekoliko rangova takmičenja, a to ćete učiniti osvajanjem prvog mesta u svakom od njih, za šta nije potrebno da konstantno pobeđujete, već da u ukupnom zbiru imate najviše bodova, nalik na desetoboj ili sedmoboj. Već standardno, počinjete kao antitalenat čije karakteristike poput brzine, skočnosti, snage, izdržljivosti... treba konstantno unapređivati. Nakon svake runde dobijaćete poene koje ćete moći da utrošite na trening, a interesantno je da je njihov broj uvek isti, bez obzira na ostvareni rezultat, što je prilično loša ideja. Takođe, u slučaju da ne uspete da se plasirate u kvalitetniju grupu, vaše trenutne sposobnosti biće sačuvane, tako da ćete sledeći put imati daleko veće šanse da to ostvarite.

Bez obzira na nekoliko lepo realizovanih disciplina, Summer Athletics za klasu je lošija igra od svog jedinog rivala koji izgleda barem dvostruko bolje, ima daleko bogatiji sadržaj i pravi multiplayer. Slobodno preskočite!

Summer Athletics

ŽANR: sportska
IZDAVAČ: dtp
BROJ IGRAČA: 1-4
TERMIN: 4. jul 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: PIV 1,6 Ghz, 512 MB RAM, 64 MB grafička

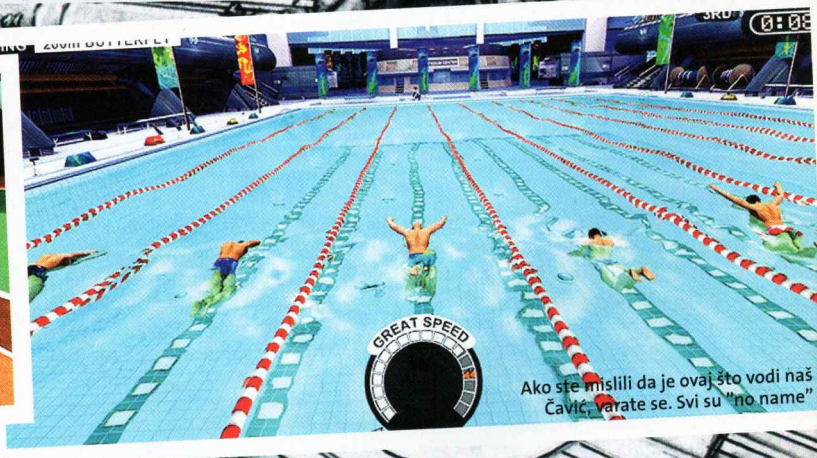
+ Dosta disciplina poput streličarstva ili plivanja lepo je zamišljeno, posebno na Wiiju, hardverska zahtevnost
− Loša grafika i zvuk, vrlo su dosadne duže trkačke discipline, siromašan sadržaj

GRAFIKA: Izgled borilišta jedina je svetla tačka, dok su svi ostali elementi na veoma niskom nivou uz zaista lošu animaciju — 2+

GAMEPLAY: Dobar deo disciplina zaista je zanimljiv, ali nije zanemarljiv ni broj onih koje ćete poželeti da preskočite — 3+

ZAKLJUČAK: *Ako loše tehničke karakteristike nisu dovoljne da vas odbiju, vrlo skroman sadržaj sigurno hoće* — **2+**

Tekst: Vladimir Dolapčev



可口可乐
Coca-Cola

Spektakularan vatromet, emocije i "ukus radosti" u Pekingu

Da li ste znali da "Coca-Cola" ispis na mandarinskom kineskom znači "ukus radosti"? Uz fantastičan vatromet, na futurističkom "Bird nest" stadionu, 8. avgusta otvorene su 29. po redu Olimpijske igre. Prepuno "Ptičje gnezdo" bilo je ispunjeno do poslednjeg mesta, a preko 90.000 ljudi sa svih strana sveta imalo je priliku da oseti spektakularnu atmosferu jedinstvenog olimpijskog duha.

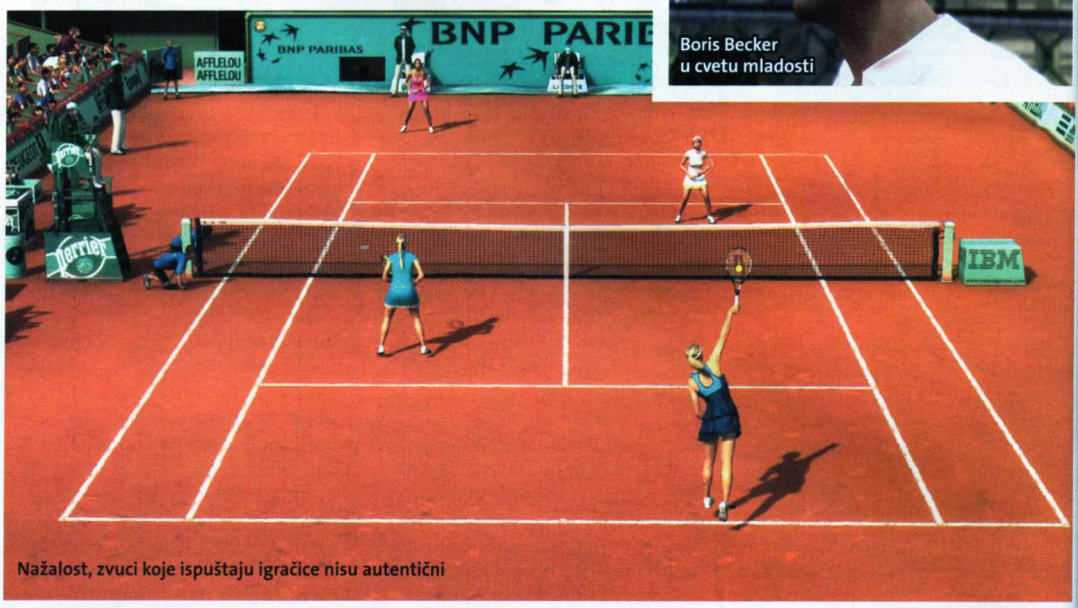
"Coca-Cola", tradicionalni partner Olimpijskih igara, u novoj kampanji povezuje jedinstveni "Coca-Cola" ukus sa olimpijskim vrednostima i predstavlja nam priču o ptičicama koje su doletele sa svih strana sveta noseći boje najveće sportske smotre.

"Coca-Cola" ptičice već su sletele na svoju poslednju destinaciju – "Ptičje gnezdo" je nacionalni stadion kineske prestonice, na kojem će se bodriti nove zvezde olimpijskog neba i sa ljudima sa najrazličitijih tačaka planete deliti osećaj uzbuđenja, a sve uz proslavu 80. rođendana tradicionalnog partnerstva kompanije Coca-Cola i Olimpijskih igara.

2K SPORTS TOP SPIN 3

Boris Becker u cvetu mladosti

Ako niste voleli Virtua Tennis 3 jer je bio previše arkadan, 2K Sports potpuno vas razume



Nažalost, zvuci koje ispuštaju igračice nisu autentični

Iporedtoga što je ponuda teniskih simulacija u prethodnih nekoliko godina sasvim solidna, pravi ljubitelji ovog sporta nisu baš mogli da budu zadovoljni izborom. Zbog toga od Top Spina 3, koji se od početka reklamira kao njegova najrealističnija simulacija, očekivali smo nešto zaista novo.

Iskreno govoreći, to smo i dobili. Umesto da samo blago doradi već poznati kontrolni sistem, razvojni tim se odlučio da ga osmisli gotovo od početka. To se pre svega ogleda u neobičnom sistemu udaranja – ne samo da je pravilno postavljanje vrlo bitno, nego je za razliku od svih sličnih igara ovde potrebno pustiti udarac i pre nego što loptica dođe do reketa. Iako ovo u početku može da deluje strašno, stvar, ipak, nije toliko komplikovana. Nov način serviranja je pun pogodak – pored klasične metode preko tastera, sve moguće vrste početnih udaraca možete upućivati putem desnog analognog džojstika, na vrlo sličan način kao u Fight Nightu. Ovo zaista sjajno funkcioniše u praksi i nije nimalo teško savladati. Nažalost, nije isti slučaj sa kontroverznim sistemom rizičnih udaraca – triggerima na poleđini kontrolera možete pojačati preciznost i brzinu, ali je veliki problem činjenica da će vam trebati mnogo prakse da biste iole naučili kako da ih upotrebljavate. Do tada, gledaćete kako vaš igrač beskrajni broj puta pravi početničke greške, čak i kada vam se čini da ste sve uradili kako treba. Ne sumnjamo da će najuporniji uspeti da se prilagode posle višednevne prakse, ali ne bi bilo loše da je cela stvar osmišljena malo jednostavnije i logičnije.

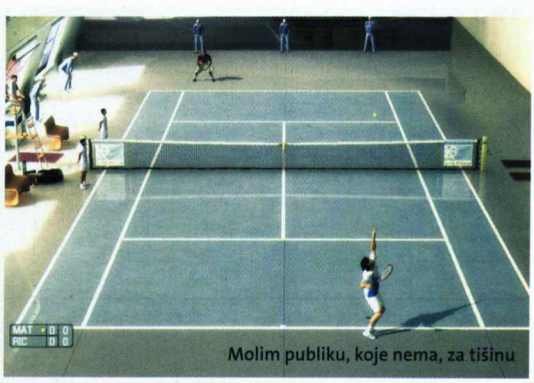
Izbor modova je standardan i pored egzibicionih mečeva i turnira obuhvata i karijeru, gde morate napraviti igrača i povesti ih ka vrhu svetske rang-liste, ali tek kada prethodno prođete kroz faze amatera i juniorski tur koji su prilično traljavo realizovani, jer vam osim igranja mečeva ništa drugo nije na raspolaganju. Kada prebrodite ove početne korake i pređete u profesionalce, stvari postaju dosta bolje, ali je sam izbor aktivnosti i dalje znatno siromašniji nego u Namcovom Smash Court serijalu, a mini-igre nisu kvaliteta onih iz Virtua Tennisa. Standardno, karakteristike svog tenisera unapređujete preko iskustvenih poena koje zarađujete na mečevima, a tu je i mogućnost kupovine licencirane opreme, mada ona nema uticaj na performanse kao u konkurentnim ostvarenjima.

Spisak profesionalaca, nažalost, nikoga neće posebno oduševiti, naročito zato što se na njemu ne nalaze Novak, Ana, Jelena, sestre Williams... Izbor je, ipak, solidan, i obuhvata recimo Federera, Sharapovu, Monfilsa, Kuznetsovu, Vaidisovu, Ančića, ali i kao poseban bonus, legende poput Monike Seleš, Borisa Beckera i Bjorna Borga. Sjajni Rafael Nadal je ekskluziva PS3 verzije, kojoj je to jedina, ali ne bismo rekli beznačajna, prednost.

Prilično smo zadovoljni grafičkim kvalitetima, mada oni neće izazvati neko preterano oduševljenje jer, generalno, nisu ništa bolji od Virtua Tennisa 3. Modeli aktera mečeva su u većini slučajeva sjajni, ali ima i potpunih promašaja – na primer, Carolinu Wozniacki ne bi prepoznao ni najveći fan dotične teniserke. Sa druge strane, animacija kretnji je zaista sjajna, uključujući i autentične pokrete prilikom servisa.

Top Spin 3 je barem do pojave Smash Court Tennisa 3 za Xbox 360 najbolji izbor za sve koji žele realističnu simulaciju belog sporta. Ipak, ako nemate čelične živce i niste pasionirani ljubitelj tenisa, slobodno ga preskočite.

Wii verzija pati od nedostatka karijere, opcije za kreiranje igrača, ali i slabije grafike


Molim publiku, koje nema, za tišinu

Top Spin 3

ŽANR: simulacija tenisa
IZDAVAČ: 2K Sports
BROJ IGRAČA: 1-4
TERMIN: 20. jun 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: 720p, 5.1 zvuk

\+ Odlična animacija pokreta, novi sistem serviranja, licencirani turniri

\- Risk udarci zahtevaju dosta vežbe, zvuk je mogao biti mnogo bolji, izbor igrača

GRAFIKA: Na nivou Virtua Tennisa. Tereni izgledaju dobro, kao i velika većina igrača, ali neki su potpuno promašeni — 4+

GAMEPLAY: Visok nivo realizma je postignut, ali po cenu izuzetne težine. Uhodavanje traje preterano dugo — 4

ZAKLJUČAK: *Ozbiljna simulacija, namenjena samo onima koji mogu da utroše mnogo vremena na njeno upoznavanje*

4

DISTRIBUTION.

vivendi GAMES

UBISOFT

EA

eidos

phenomedia
publishing gmbh
entertaining people

Nintendo®

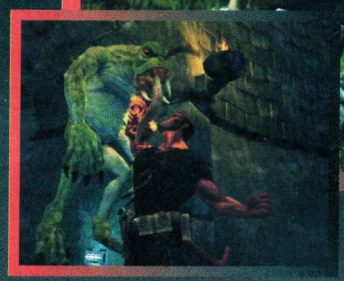
THQ

CAPCOM®

COMPUTERLAND

KUMODRAŠKA 45, BEOGRAD (011) 309 95 95, 309 95 96
office@compland.co.yu www.comuterland.rs

HELLBOY



Majmunčina je stigla pravo iz pakla

Šta si ti sve doručkovao?

Još jedan pokušaj virtualizacije heroja kultnog stripa, koji nije opravdao očekivanja širokih narodnih masa

Svaki pravi ljubitelj kvalitetnog SF stripa zna ko je Hellboy: avanture demona koji rade za vladu SAD, već petnaestak godina žare i pale svetom, a njegova popularnost donela je i dva igrana filma, (drugi, The Golden Army, odnedavno se prikazuje u bioskopima). Ova zlatna medijska udica predstavlja solidan izazov i za kreatore igara, pogotovo za onu sortu koja želi da ostvari profit kiteći se tuđim perjem. Na žalost ljubitelja lika i dela ovog popularnog heroja, jedan takav tim dokopao se prava na igru Hellboyem u glavnoj ulozi.

Hellboy: Science of Evil nema neposredne veze ni sa jednim filmskim nastavkom, već predstavlja kolekciju epizodnih fragmenata viđenih u stripu koji zajedno grade priču bez ikakve suvisle poente. Šest relativno velikih nivoa, od kojih se neki odigravaju u "sadašnjosti", a neki predstavljaju flešbek Hellboyevih ranijih avantura, našeg junaka sukobljavaju sa vešticama, nacistima, zombijima i drugim okultnim zverima najrazličitijeg kalibra. U borbi protiv špalira natprirodnih neprijatelja, Hellboy koristi kombinaciju melee udaraca i svog vernog pištolja (Good Samaritan) koji je u kasnijem toku igre prilično neupotrebljiv zbog činjenice da posle svakog hica morate sačekati sekund zarad punjenja. Vaše glavno oruđe za peglanje protivnika jeste oklopna desna pesnica (Right hand of Doom), kojom možete izvoditi spore i brze udarce, u zavisnosti od broja i vrste protivnika koji vas okružuju. Zlotvore možete i šutirati, manje protivnike i one čiju ste skalu zdravlja smanjili na minimum možete zgrabiti za gušu i bacati unaokolo... I to je to, ni traga od bilo kakvih naprednih komboa. Jednolična borba vrlo brzo postaje veoma monotona, da bi se u kasnijem delu igre, kad protivnici postanu nezgodniji, pretvorila u prilično mučnu zabavu. Nivoi su potpuno linearni, a sem razlike u grafici, po formi izuzetno podsećaju jedan na drugi, što je još jedan snažan generator dosade.

Takođe, tehničke karakteristike igre nisu ništa posebno: zastarela grafika u rangu igara za PS2 neće nikoga oduševiti, kao ni kamera koju ne možete kontrolisati i koja će se tokom cele igre agresivno truditi da vam pruži najgori mogući pogled na akciju. Ovo postaje bolno evidentno već kod prvog boss fajta sa letećom vešticom, koju iz većine terenskih uglova jednostavno nećete videti: gađaćete je naslepo nadajući se najboljem, istovremeno izbegavajući horde impova i eksplozivne lobanje koje rugoba baca u vašem pravcu.

Jedina svetla tačka igre jeste glas virtuelnog Hellboya za koji je bio zadužen Ron Perlman, lik koji ga je glumio u filmovima. Sarkastične opaske i zajedljivi komentari, nažalost, nisu dominantan aspekt igre, već će vam biti povremeno dozirani na specifičnim mestima u okviru svakog nivoa. Sa svake druge strane, ova virtuelna "ekranizacija" popularnog stripsko-filmskog heroja predstavlja epohalni promašaj i igru koja na jeftin način pokušava da uđe pod kožu likovima koji bi kupili svaki proizvod sa slikom velikog, iscerenog lika sa pretesterisanim rogovima na kutiji.

Hellboy: Science of Evil

ŽANR:	Akciona igra
IZDAVAČ:	Krome Studios/Konami
BROJ IGRAČA:	1-2
TERMIN:	24. jun 2008.
PLATFORME:	PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
PODRŽAVA:	16:9, 480p, 720p, 1080p, Dolby Digital 5.1
+	Glas Rona Perlmana i Hellboyevi sarkastični komentari
−	Gotovo nepostojeća priča, monotona borba, loše dizajnirani nivoi, prevaziđena grafika

GRAFIKA: Hellboy: Science of Evil podseća na igru za prethodnu generaciju konzola; framerate povremeno usporava bez vidljivog razloga; loša kamera. 2+

GAMEPLAY: Mali broj udaraca i odsustvo kombo sistema; od loše dizajniranih protivnika gori su samo retardirani boss fajtovi. 2+

ZAKLJUČAK: *Igra nije ništa drugo nego jeftini pokušaj uzimanja para fanovima popularnog stripa/filma.* 2+

Sekcirana destrukcija

Sve je bilo tako mirno i sređeno u malom idiličnom predgrađu u kome su živeli službenici korporacije. A onda su se, iznebuha, na selo sručili tornado, zemljotres i – grom iz vedra neba. Evo šta je od naselja ostalo posle svega tridesetak sekundi...

ELEMENTS OF DESTRUCTION

Snagom elementarnih nepogoda dr Edgar Huber kazniće zlu korporaciju, a groznim kontrolama jadne igrače

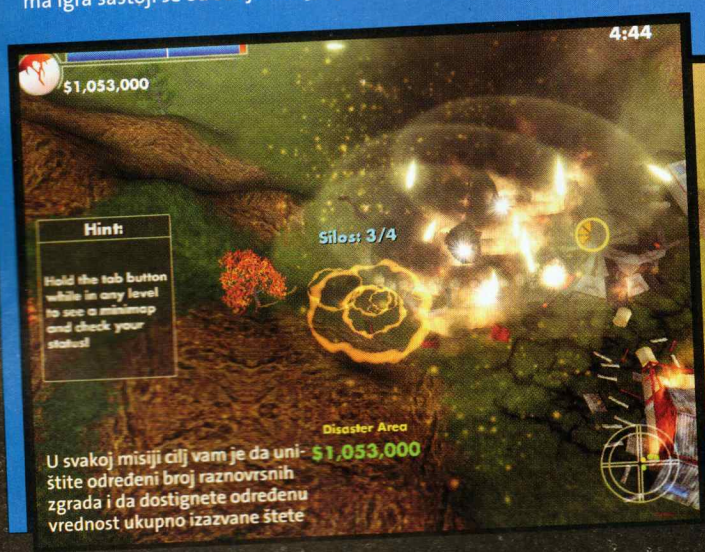
Elements of Destrucion je jednostavna, mada i relativno originalna i zabavna igra, napravljena da bude neka vrste "razbibrigrice" koja će privući i zagrižnije i opuštenije igrače. Za male pare može se nabaviti preko Xbox live servisa, na kome se uglavnom mogu naći klasici, a postoji i u verziji za Nintendo DS za koji je savršenom čini njena dinamičnost i kratke misije. Direktan port takve igre na PC možda je nekome u teoriji delovao kao dobra ideja, ali u praksi se ne pokazuje baš tako.

Sama premisa prilično je zanimljiva i oko nje je obmotana dosta dobra igrivost: u ulozi ste doktora Hubera koji se bori protiv zle korporacije koja mu je otela revolucionarne patente pomoću svojih mašina za zauzdavanje elemenata. U stvari, sama igra sastoji se od serije misija tj. mapa na kojima su razbacane kućice, zgrade, instalacije itd. Vi ste (tj. dr Huber) u obliku svetleće kugle, koja služi kao pointer za pomeranje po mapi. Pritiskom na desno dugme i odabirom jednog od tri elementa – elektriciteta, tornada i zemljotresa, aktivirate destruktivnu silu tog elementa i demoliranje počinje. U tome vas ometaju tenkovi, tureti i avioni, kao i određene zgrade koje negiraju snagu nekog elementa skidajući vam pogocima energiju koja, em život znači, em mora da se puni da biste aktivirali elemente. Srećom, doktor po nivou uvek prethodno razbaca tri "rechargera" koji vam vraćaju energiju dok se oko njih motate.

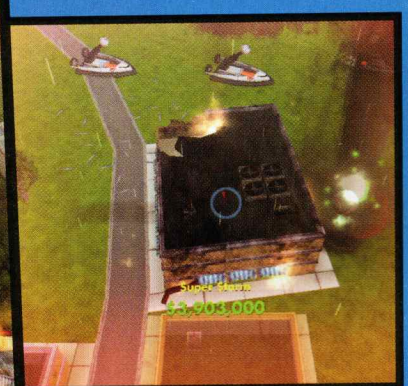
Uništavanje je vrlo zabavno: zgrade i drveće lete, instalacije eksplodiraju, a postaje naročito ludo kada vas neprijatelji saleću sa svih strana. No, bilo bi još zabavnije kada bi pointer bio malo poslušniji, jer ima i neusaglašenu brzinu kretanja i nelogičnu inerciju, što efektivno čini miš strašno neosetljivim. Kada se ubaci kontroler, to je druga priča, ali malo ko ima kontroler – a uostalom, zašto praviti komande za miša ako ih tako loše napravite? Tuga je što bi ova igra mogla biti super sa miš kontrolama, ali ovako deluje kao da se borite protiv komandi.

Nije to jedini problem ove, na prvi pogled, simpatične igre. Grafika je rudimentarna, sa jednostavnim teksturama i malo poligona – što je u redu jer se radi o neambicioznoj igri. Ali, nažalost, tvorci se nisu potrudili da naprave malo raznovrsnije modele, zgrade, protivnike, tako da se posle tri-četiri misije sve ponavlja. Pomoglo bi i da tu ima nekih ljudi koji vrište i skaču, jer ovako to nekako sve zajedno brzo dosadi. Težini doprinosi i to što su misije surovo kratke, a od vas se zahteva sve veće uništenje da biste dobili poene za koje kupujete jače verzije elementarnih nepogoda (ovih poboljšanja, doduše, ima svega 10). Ako izdržite jer, recimo, baš volite bezumno uništavanje (mozga), onda će vas verovatno razočarati što igru možete preći za jedno popodne. Kome ipak nije dosta, Elements of Destrucion ima i multiplayer režim, u verziji preko neta, gde prosto treba uništiti što više za zadato vreme i u staroj split-screen varijanti, gde sa ortakom možete da orgijate, ali samo ako on ima kontroler.

Kada se u obzir uzmu svi ovi nedostaci, PC verzija ove igre ispade gora od DS verzije, a to je podvig koji je valjda, ako ništa drugo, jedinstven. Bar se nadamo da jeste.

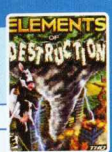


U svakoj misiji cilj vam je da uništite određeni broj raznovrsnih zgrada i da dostignete određenu vrednost ukupno izazvane štete



Tornado je daleko najkorisniji i najrazorniji element, ali ga protivnici najlakše ometaju

Elements of Destruction



ŽANR: Akcija
IZDAVAČ: THQ
BROJ IGRAČA: 2
TERMIN: 18. jun
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: P IV na 2,4 GHz, 1 GB RAM, 3D grafička sa 256 MB

\+ Dobra ideja, igrivo – na kontroleru

\- Neinspirativna grafika, ponavljanje, igrivo samo na kontroleru

GRAFIKA: Nije baš vredna pomena, s obzirom na to da se radi o portu igre sa Xbox Live Arcade. A čak i tako je mogla da bude bolja. 2+

GAMEPLAY: Super vam je zamisao sa kontrolama i korišćenjem elemenata! A onda ste je bacili u klozet kada ste je primenili na miš+tastatura komande! 2+

ZAKLJUČAK: *Simpatična igra bezumnog uništavanja, sa dobro zamišljenim kontrolama koje su očajno portovane na PC. Bez kontrolera ne vredi ni pokušavati, a i tako će vam brzo dosaditi.* 2+

Tekst: Mihailo Tešić

pc 360 ps2

Kada sakupite dovoljno Musoua – što vam pokazuje merač u donjem levom uglu – možete da uključite specijalni napad

Sugoruku režim je potpuno nezavisna igra u kojoj treba da osvojite Japan, polje po polje, nalik komplikovanijem Monopolu

Samurai Warriors 2

戦 国 無 双

Samuraje je beznadežno pregazilo vreme jer se niko nije potrudio da ih malo dotera u odnosu na PS2 igru iz 2006. godine

Prošlo je čak dve godine od kada se drugi nastavak hack&slash RPG serijala, smeštenog u romantizovani i estetizovani srednjovekovni Japan, pojavio za PS2. Samurai Warriors, kao i svi drugi KOEI-jevi serijali (Dynasty Warriors npr.), na originalan način oživljava bogatu tapiseriju priča o ratovima i junacima koji su harali tim poslednjim pravim junačkim dobom. Ideja je da vam igra daje gomilu likova zasnovanih na istorijskim ličnostima koje možete odabrati da vodite kroz sijaset misija klanja i korišćenja specijalnih napada. Samurai Warriors 2 doneo je sasvim finu količinu noviteta, kao što je gomila likova, novih poteza, 70 super animiranih filmova koji zajednički pričaju jednu veliku priču o ratu, savezima, izdajama i romansama, pa čak i jedna kompletna potezna strateška igra, potpuno nezavisna od ostatka!

Sve to je imalo smisla kada se igra pojavila za PS2 i Xbox 360. Ali, ovo je, nažalost, prikaz PC verzije i tu nastaje problem. Naime, iako se izvorno radi o temeljno urađenoj, zabavnoj i glomaznoj igri sa mnogo sadržaja i nijansa u igrivosti, ovaj PC port je otaljan i okasneo, tako da celokupan utisak značajno pada.

Sama igra ima svašta da ponudi, pod uslovom da imate dobar kontroler (i to ne Xbox360 kontroler, jer on ima velikih problema, već vam preporučujemo neki PC kontroler). Osnova je Story mode, u kome na početku možete da odaberete neki od sedam likova, od kojih svaki ima jedinstvenu ulogu i gledište na opšti zaplet igre, pa tako i jedinstvene filmove i, naravno, originalnu seriju misija u kojima ćete morati da ispunjavate silesiju ciljeva. Pored vašeg lika u svakoj misiji učestvuje još nekoliko junaka (od kojih su mnogi u stvari drugi igrivi likovi), kako sa vaše, tako i sa protivničke strane, kao i gomila vojnika sa obe strane. Najčešće ćete morati da se starate da vaši saveznici-junaci ne poginu, a tu je problem njihov tupav AI, kao i to što je šorka non-stop i što stalno ima nekih skriptovanih događaja usred misije, pa vam je teško da se snađete u svoj toj ludnici. Kontrole nisu mnogo komplikovane, ali mogu se izvežbati do finesa, jer svaki lik ima drugačije animacije za napade i specijale, pa od dobrog tajminga i blokiranja i pravovremene upotrebe Musou energije (koju skupljate udarcima, a ona vam donosi jače napade kada je upotrebite) zavisi uspeh. Naravno, likovi stiču iskustvo, pa tako i bolje osobine i nove sposobnosti, a da ne govorimo o novim predmetima i paricama koje možete trošiti u radnji na " bolje osobine i predmete".

Osim toga, misije možete igrati posebno, a tu je i Survival režim u kome se makljate po beskonačnom zamku. Svaki od ovih režima ima svoje fore i uspeh u njima donosi nove likove i filmiće, kao i druge bonuse. Povrh toga, tu je i Sugoroku, potezna igra u kojoj igrate neku vrstu Monopola sa ciljem da osvojite Japan! Kao što rekosmo, ima tu mnogo zanimljivog i sasvim dovoljno prženja (naročito ako vam ne smeta prenapaljena glasovna gluma, nalik Tekkenu ili Soul Caliburu), ali prilično loša grafika za današnje standarde, očajne kontrole na tastaturi i nedostatak ikakve dorade za PC su neoprostivi.

Modeli likova su pristojni, ali za protivnike kao da su imali na raspolaganju samo dva-tri kalupa

Prelazeći nivoe, vaši likovi mogu steći obilje različitih umeća koja im poboljšavaju borbenu sposobnost

Gotovo neprekidno okružiваće vas horde i jata protivnika, što će rezultirati neprekidnom akcijom

Samurai Warriors 2

ŽANR: Akcioni RPG
IZDAVAČ: KOEI
BROJ IGRAČA: 2
TERMIN: 27. jun
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: PIV 1,6 GHz, 256 MB RAM, 3D grafička sa 64 MB

\+ Kolažni zaplet, filmići, raznovrsnost likova, poteza i predmeta, gomila misija

\- Zastarela grafika, jednostavna borba, vredi igrati samo sa PC kontrolerom

GRAFIKA: Likovi su dobro dizajnirani i pristojno animirani, ali su protivnici jednolični, a okoline grozomorne. Iz aviona se vidi da je grafika uglavnom zastarela. 2

GAMEPLAY: Igra nagrađuje uporne igrače silnim misijama, različitim režimima i gomilom likova sa različitim potezima, a akcija je dinamična i luda. 4

ZAKLJUČAK: *Iako je ovo super zabavan i velik akcioni RPG sa epskim zapletom, PC verzija je vrlo loše portovana. Prosto da se čovek pita – pa šta ste radili dve godine?* 3

GROWLANSER™ HERITAGE OF WAR

Rat je strašna stvar, poručuje nam ovaj RPG, ali su još strašniji sto puta viđeni zapleti i rešenja

Growlanser je bio poštovanja dostojan serijal japanskih taktičkih RPG-ova koji se potpuno držao stare škole i nudio vrlo solidne naslove. Najnoviji koji stiže na zapadno tržište dobio je ime Heritage of War, i tu se već otkriva sva dubina onoga što tvorci žele da poruče zapletom.

Igra je smeštena na ostrvski kontinent koji je, em rastrzan ratovima između četiri nacije, em ga stalno maltretiraju nekakvi vodeni monstrumoidi, em još ima i magičnu barijeru, tako da niko ne može da ode! Naravno, do kraja igre otkrićete uzroke svega toga i ukloniti ih, prevashodno ognjem i mačem, ali ćete tokom te potrage sresti skoro svaki zamislivi kliše iz fantazijskih igara, romana i filmova. Ranije igre su se makar fokusirale na politiku, intrigu i romansu, sa mnogo manje fantazijskih stereotipa o spasavanju sveta, što je bilo sasvim OK. Novi Growlanser je sličan utoliko što se zaplet vrti oko teme rata i toga kako on uništava živote, ljude i prirodu, ali sve to je predstavljeno sa suptilnošću sastava na temu "Šta sam radio na letnjem raspustu" iz drugog osnovne. A evo i zašto: nijedna ideja nije baš originalna, osam sati igrate pozadinsku priču (koja je najbolji deo zapleta) pre nego što počnete sa glavnim likom i banalni i tupavi dijalozi.

Ipak, sve bi se ovo dalo oprostiti da je igrivost bolja. Ruku na srce, ima tu nekih originalnih detalja, pre svega kod sistema napretka i učenja novih umeća, gde na na skill tree raspoređujete "pločice" koje dobijate na predmetima. Poeni koje dobijate fajtom usmeravaju se samo na one pločice kroz koje prolazi "tok" poena, prikazan strelicama, tako da morate pametno da raspoređujete i grupišete pločice, to jest, umeća. No, ovo nije baš intuitivan sistem i deluje nepotrebno komplikovano. Novitet je i da je sama borba sada u realnom vremenu, nalik lošoj kopiji FFXII. Vi direktno kontrolišete samo glavnog junaka, dok ostalima zadajete opšte komande, a oni trčkaraju okolo i izvode ih. Nažalost, ne samo da im je AI glupav, već je i detekcija kolizije loša, a sistem menija često prekida akciju i pravi više problema nego što vam pomaže da igrate igru.

Klasični RPG elementi

Growlanser: Heritage of War

ŽANR: RPG
IZDAVAČ: Atlus
BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 8. avgust
PLATFORME: PC PS3 360 Wii **PS2** NDS PSP
PODRŽAVA: 8 MB memorijska kartica

\+ Dugačka igra, interesantan sistem napretka

\- Banalna priča i dijalozi, loše rešena borba u realnom vremenu, grafika kao sa PSOne

GRAFIKA: Likovi imaju jadnu detaljnost, loše su animirani, a okruženja su generička. Bilo bi bolje da su se zadržali na 2D grafici. 2

GAMEPLAY: Stara formula – grad-fajtovi-priča – ponavlja se do besvesti, a sam fajt, iako je u realnom vremenu, gubi na dinamici zbog lošeg menija. 2

ZAKLJUČAK: *Growlanser stravično je prosečan RPG, a ono malo noviteta ne uspeva lepo da primeni jer su i to, u stvari, samo varijacije na već viđena rešenja borbe i napretka likova. Zaobiđite!* 2

Tekst: Mihailo Tešić

SPORE creature creator

Vernici koji nestrpljivo iščekuju dolazak igre Spore bili su u pravu – igranje boga je baš zabavno!

Jednostavna kreacija: Za tili čas ćete kreirati svoje stvorenje tako što ćete nalepiti delove tela na željeno mesto, a potom promeniti njihovu boju ili teksturu. Pri tom, svaka promena utiče na osobine novostvorene kreature.

Spore obećava iskustvo kakvo do sada nijedna igra nije pružila – evoluiranje bića od mikroorganizma do galaktičkih istraživanja! Da bi to postigao, tvorac Will Wright sa svojim timom gura koncept da igrači generišu sadržaj. Tvorci su tu da igračima daju alatke da budu kreativni i da igru sebi učine jedinstvenim iskustvom.

U punoj verziji igre (koja će se pojaviti 5. septembra) biće koje vodimo će se razmnožavati kada sakupi dovoljno energije unoseći hranu, a mi ćemo tada moći sledećoj generaciji da dodamo sve kompleksnije mutacije u sve većem broju. Taj korak biće jedan od najvažnijih u čitavoj igri, te ima logike to što su ga tvorci objavili unapred, naročito pošto je to i lep način da se razmenom kreacija preko Interneta obogate biblioteke svih igrača, čime postaje moguće u igri susresti tuđe stvorove.

Sam kreator je robustan, mada ima ograničenja. Stvor uvek mora biti simetričan, imati trup, udove, usta i oči. Sve to lako možete oblikovati kliktanjem na pršljen ili zglob uda i pomeranjem točka miša radi uveličavanja ili strelica na ekranu radi izduživanja ili promene orijentacije. Širok izbor njuški, očiju, čeljusti, rogova, krilca i drugih detalja omogućava vam da napravite sve što vam padne na poremećenu pamet – od mece preko gušterioida do raznih monstruoznosti (a novi žanr "spornografskih" bića se već pomalja). Ograničeni ste samo količinom pokretnih delova i poenima. Svaki novi detalj (ali ne i promena oblika ili veličine bića ili udova) dodaje nove ili poboljšava postojeće osobine kao što su napad, interakcija, čula ili zdravlje. U tom RPG aspektu nema previše varijacija, što je svesna odluka tvoraca da bi usmerili kreativnost igrača na oblikovanje bića i pametne strategije, a ne na traženje optimalnih kombinacija.

Svoje tvorevine možete da bojite u razne boje i na kraju malo da ih šetkate i zadajete im osnovne komande. Probajate, zabavno je.

Spore Creature Creator

ŽANR: Simulacija
IZDAVAČ: Electronic Arts
BROJ IGRAČA: 1 **TERMIN:** 26. jun
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: PIV 2 GHz, 512 MB RAM, 3D grafička sa 128 MB

\+ Stvaranje bića je zabavno i zarazno, dobra ideja

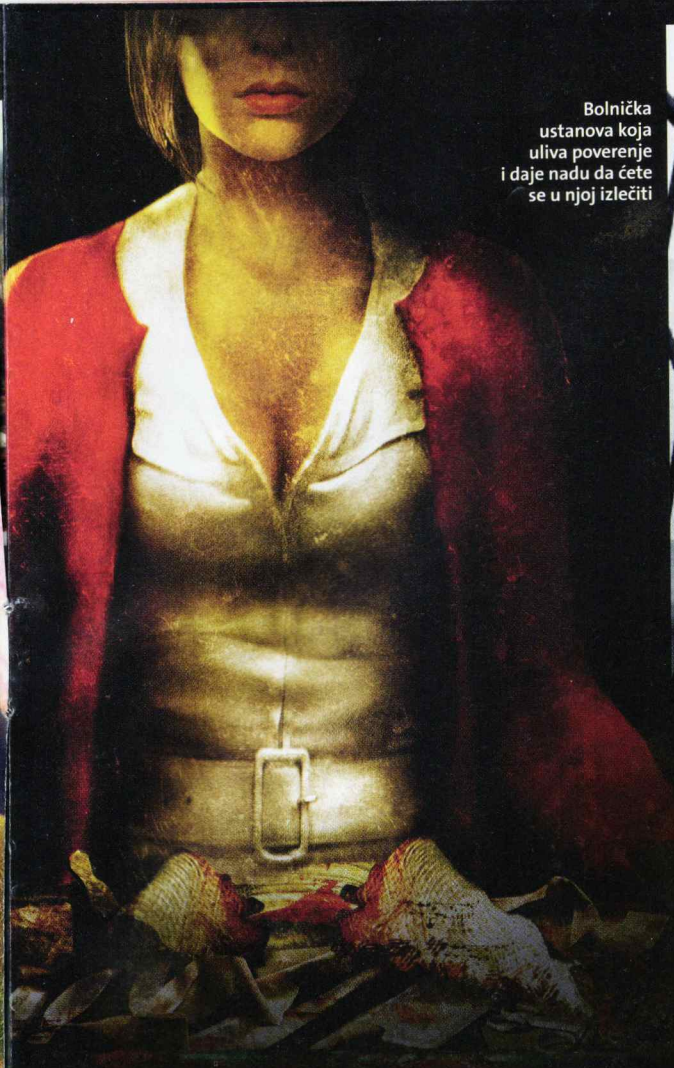
– Nema baš toliko opcija za detalje i boje

GRAFIKA: Engine odlično postiže da animacija najrazličitijih spodoba koje smislite uvek deluje prirodno, a dizajn je sladak i šaren. **4**

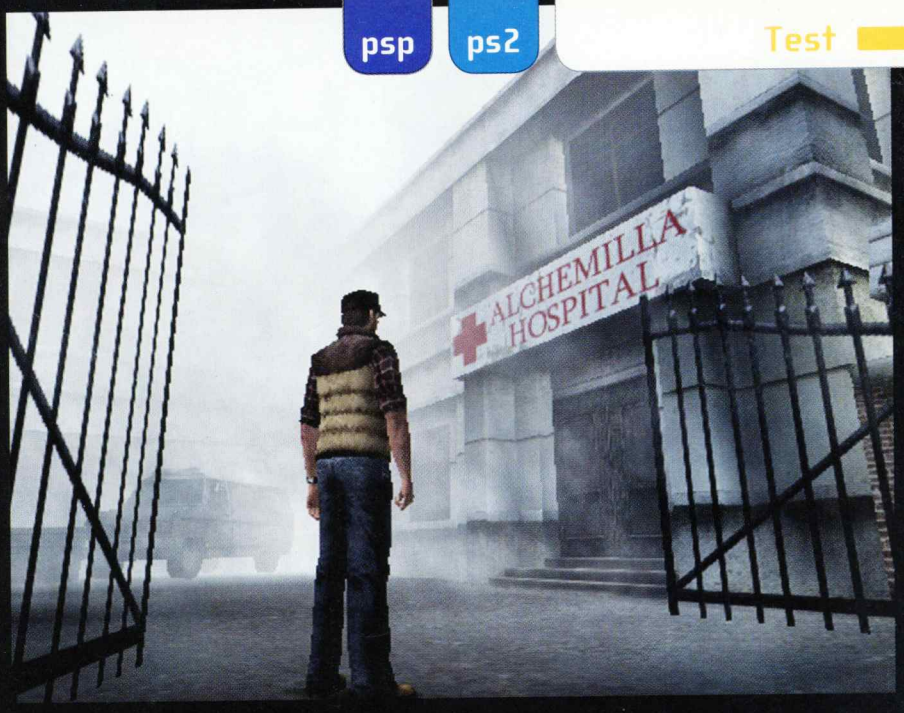
GAMEPLAY: Posle malo vežbanja, od komada mesa i nekoliko pršljenova možete da napravite skoro sve što vam padne na pamet. **4**

ZAKLJUČAK: *Iako nije igra u klasičnom smislu, ova alatka je zabavna i zarazna, pored toga što služi kao super uvod u Spore.* **4**

Tekst: Mihajlo Tešić



Bolnička ustanova koja uliva poverenje i daje nadu da ćete se u njoj izlečiti



SILENT HILL ORIGINS

Ne bez mana, ali dostojna stavka u čuvenom Konamijevom survival horror serijalu

Ko bi rekao da je Silent Hill star već deset godina? Ovo je serijal koji je jedinstvenom atmosferom i zapletom dostojnim najboljih dela horor književnosti zasluženo zakucao sebi mesto u samom vrhu survival horror žanra, a neki bi rekli i video igara uopšte. Svi oni koji su se opasno primili na (opasno dobru) priču iza avetinjskog gradića i svih nenormalnih pojava koje iz njega izviru jedva su dočekali igru koja će objasniti kako je sve to počelo, ali su verovatno bili manje oduševljeni činjenicom da se ta igra pojavila samo za PSP. Srećom, Konami je relativno brzo prebacio igru na PS2 i tako sada svako i njegova tetka ima priliku da isproba Origins. Origins je igra koja je, na neki način, omaž svim prethodnim nastavcima u serijalu. Jedino zaista novo što donosi jeste novi glavni lik i novi pogled na ukupnu priču serijala, a opet, i to je nekako tradicionalno jer su i sve prethodne igre mogle time da se pohvale. Ovaj put je, kao što ime najavljuje, zaplet smešten pre svih drugih igara, u trenutak kada je pakao pokuljao na zemlju u malom gradu po imenu Silent Hill... Bićete u ulozi Travisa Gradyja, kamiondžije koji je usred jedne duge vožnje zamalo pregazio jednu devojčicu jer se ona niotkuda pojavila na putu (što verovatno zvuči poznato svima koji prate Silent Hill od samog početka). Vozač izlazi iz kamiona da vidi šta je sa nesrećnim detetom... A ostatak je istorija.

Origins se po konceptu gotovo potpuno pridržava standarda serijala, uz nekoliko sitnih izmena. I dalje je to, pre svega, istraživanje, uglavnom ogromnih zgrada sa gomilama vrata. Glavna razlika, koja utiče i na atmosferu igre, jeste u tome što ćete sada moći da prelazite u "pakleni" svet uvek kada nađete ogledalo, a ne kada igra to odluči, kao ranije – što je, nama se čini, bilo nekako strašnije (pa samim tim i bolje). Ipak, to donosi novi nivo kompleksnosti jer sada daleko više morate uzimati u obzir i to kako mapa izgleda u drugom svetu kada provaljujete kako da stignete dalje.

Dok je prethodna Silent Hill igra – The Room, imala mnogo više borbe, Origins je po tome bliži prvim igrama – ali, nažalost, to važi i za kontrole u borbi, koje i dalje ne reaguju baš najbolje i nisu baš precizne, pa kada se na to doda kamera koja ume da zaluta, opet će vam se događati da vas neki monstrum izjede dok se vi ne snađete da ga napenalite. Noviteti su to što se sada oružja za blisku borbu troše tj. lome od upotrebe i, shodno tome, češće nalaze, kao i to što sada možete da gađate protivnike komadima nameštaja. Još jedan simpatičan dodatak jeste i mogućnost da se pravovremenim pritiskanjem dugmića izvučete iz zahvata protivnika, pa čak i da vi njega uhvatite. Sve u svemu, borba i ovaj put nije baš mnogo zabavna i više deluje kao napor.

Grafika je malo gruba, ali i dalje sjajno postiže atmosferu. Vide se poboljšanja u kvalitetu tekstura u odnosu na PSP verziju, ali modeli i dalje imaju malo detalja i animacija, ponajpre protivnici, koji su prosti derivati bića viđenih u ranijim serijalima. Zvuk je vrhunski, naročito atmosferična muzika, a ni efekti i gluma ne zaostaju mnogo. Ako volite da budete uplašeni, ne treba propustiti nijedan Silent Hill, pa ni ovaj.

Mama, opet sam stavljala ruku u šejker!

Porodična drama usledila je nakon nepostizanja dogovora oko pranja sudova

Silent Hill: Origins

ŽANR: 3D akcija
IZDAVAČ: Konami
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 27. jun
PLATFORME: PC PSP X60 Wii PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: 8 MB memorijska kartica itd.

\+ Atmosfera, otkrivanje toga kako je sve počelo.

\- Neupeglana borba, nema ničeg čega nije već bilo u serijalu.

GRAFIKA: S obzirom na to da je PSP port, igra još i dobro izgleda, a grafika odlično doprinosi atmosferi iako su sami modeli grubi – naročito protivnici. 3

GAMEPLAY: Zagonetke su zabavne, mada na isti kalup kao i u prethodnim igrama, dok borba pati zbog grubih komandi. 3+

ZAKLJUČAK: *Origins postiže odličnu atmosferu i ima priču dostojnu Silent Hilla, ali rogobatna borba i derivativnost čine ga najmanje zabavnim za igranje u celom serijalu.* 3+

Tekst: Mihailo Tešić

ps3 360 ps2 wii

GUITAR HERO AEROSMITH

Fanovima benda 29 pesam dovoljan su razlog da se prihvate gitare

Kompletna playlista

Stage 1: "Getting the Band Together"
1. All the Young Dudes – Mott the Hoople (Cover), 2. Draw the Line – Aerosmith, 3. Dream Police – Cheap Trick, 4. Make It – Aerosmith (Neuaufnahme), 5. Uncle Salty – Aerosmith.

Stage 2: "First Taste of Success"
6. All Day and All of the Night – The Kinks (Cover), 7. I Hate Myself for Loving You – Joan Jett, 8. Movin' Out – Aerosmith (Neuaufnahme), 9. No Surprize – Aerosmith, 10. Sweet Emotion – Aerosmith.

Stage 3: "The Triumphant Return"
11. Complete Control – The Clash, 12. Livin' on the Edge – Aerosmith, 12. Love in an Elevator – Aerosmith, 14. Personality Crisis – New York Dolls (Cover), 15. Rag Doll – Aerosmith.

Stage 4: "International Superstars"
16. Bright Light Fright – Aerosmith, 17. King of Rock – Run-D.M.C., 18. Nobody's Fault – Aerosmith, 19. She Sells Sanctuary – The Cult, 20. Walk This Way – Run-D.M.C. featuring Aerosmith.

Stage 5: "The Great American Band"
21. Always on the Run – Lenny Kravitz, 22. Back in the Saddle – Aerosmith, 23. Beyond Beautiful – Aerosmith, 24. Dream On – Aerosmith (Neuaufnahme), 25. Hard to Handle – The Black Crowes (Cover).

Stage 6: "Rock'n'Roll Legends"
26. Cat Scratch Fever – Ted Nugent, 27. Mama Kin by Aerosmith (Neuaufnahme), 28. Sex Type Thing – Stone Temple Pilots, 29. Toys In The Attic – Aerosmith, 30. Train Kept A Rollin – Aerosmith, 31. Guitar Battle vs Joe Perry.

Bonus Songs
32. Combination – Aerosmith, 33. Kings and Queens – Aerosmith, 34. Let The Music Do The Talking – Aerosmith, 35. Mercy – Joe Perry, 36. Pandora's Box – Aerosmith, 37. Pink – Aerosmith, 38. Rats In The Cellar – Aerosmith, 39. Shakin' My Cage – Joe Perry, 40. Talk Talkin – Joe Perry, 41. Walk This Way – Aerosmith

Aerosmith ima karijeru dugu trideset godina, što je rezultiralo bogatim katalogom hitova. Od bluz i "štroka od roka" početaka do novijih power balada, Aerosmith su svojim šmekerskim zvukom regrutovali armiju fanova. Očigledno je i danas bostonska gerijatrija dovoljno jako ime da se Activision odluči za njih kao savršen fokus svog novog eksperimenta u muženju još malo novca od obožavalaca Guitar Hero serijala.

Ovog puta to im je uspelo sa malo više stila nego sa prepakivanjem GH2 u Rocks the 80s, ali to nije baš samo zasluga Aerosmithovih raznolikih rifova, nego boljih verzija pesama i manjeg broja obrada. I repertoar je veći nego u Rocks the 80s – sastoji se od 41 pesme, od kojih je čak 29 od Aerosmitha. Ostalo su stvari bendova čija je dodirna tačka to što su nekada bili na turneji sa našim zvezdama. Čitava igra je posledično orijentisana ka bluz-roku i hard roku, sa tek nekoliko izleta, kao što su New York Dolls ili Stone Temple Pilots.

Težina repertoara ujednačenija je u odnosu na GH3, mada pre svega zato što starije stvari Aerosmitha umeju da budu nezgodne, ali su novije jednostavnije – za šta je zapravo zaslužna promena u stilu benda. Sama igrivost potpuno je ista uz jednu, bukvalno, kozmetičku razliku – kada svirate kao Joe Perry, "vrat" gitare ima teksturu s lobanjama na kojoj se note teže vide, naročito kada uključite star power.

Kao i u GH3, kroz karijeru otključavate nove pesme, podeljene u šest sekcija. U svakoj od njih bend iz ranijih igara je na bini tokom prve dve pesme, pa kada s njima "izrokate", na stage se poziva Aerosmith sa još dve. Pored 29 pesama u karijeri i jedne "boss" bitke protiv Joea Perryja, tu je još 11 pesama Aerosmitha u Vaultu. Izbor likova isti je kao i u GH3, čak do izbora odeće, uz dodatak "gitarskih" članova odeće, uz dodatak "gitarskih" članova grupe i DMC-ja. Uvodne animacije svake sekcije su kratki i relativno simpatično izmontirani intervjui sa članovima benda, u kojima oni pričaju o događajima u svojoj karijeri. Shodno tome, svirke se događaju na lokacijama koje bend pominje – od prve srednje škole gde su svirali, preko Moskve, do poluvremena Super-Bowla. Nema nikakvog noviteta po pitanju režima – tu su quick-play i igra u dva igrača, gde smo primetili da u proseku nešto češće imate drugu gitaru umesto basa, zbog Aerosmithove postavke s ritam gitaristom.

Guitar Hero: Aerosmith

ŽANR: Muzička
IZDAVAČ: Activision
BROJ IGRAČA: 2 TERMIN: 27. jun
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: Xbox Live! (Xbox360), PS Network (PS3), gitara

\+ Nikad dosta novih pesama za Guitar Hero!

\- 41 pesma, od toga 29 Aerosmitha, po istoj ceni kao GH3? Nismo sigurni da toliko volimo Aerosmith...

GRAFIKA: Sve isto kao u Guitar Hero 3. Simpatično modelovani članovi grupe Aerosmith koji deluju podmlađeno — 4-

GAMEPLAY: Sve isto kao u Guitar Hero 3, sa fokusom na jednoj grupi, što daje ujednačeniju težinu i repertoar. — 4-

ZAKLJUČAK: *Pravi Guitar Hero fanovi biće srećni što mogu da probaju nove pesme, ali samo će retki ljubitelji Aerosmitha biti stvarno zadovoljni.* **4-**

Kada vidite DMC 4 za PC, shvatićete koliko je poslovica "strpljenje je vrlina" zapravo tačna. A evo i zašto...

DEVIL MAY CRY 4

Iako je prvi, "pravi" glavni protivnik u igri, Berial predstavlja prilično veliki izazov

Vreme očajnih portova sa konzola na PC-je očigledno je za nama, makar ako pitate ljude iz Capcoma. Svi se još uvek sećamo Resident Evila 4 i Devil May Cry 3 Special Edition čiji su Windows verzije bile urađene zaista očajno, i kada je reč o grafici i kontrolnom sistemu, ali Devil May Cry 4 je to, nadamo se, zauvek promenio.

S obzirom na to da smo ovu igru već detaljno predstavili pre nekoliko meseci, ovoga puta koncentrisaćemo se na specifičnosti verzije za računare koje je čine još boljom. Promene na grafičkom planu su očekivane, ali se ne odnose samo na mogućnost podizanja rezolucije, koja je na konzolama ograničena na 1280x720. Igru svakako čini vizuelno atraktivnijom i podrška za MSAA uključujući tu i C16xQ mod, koji kvalitet slike i teksture čini kristalno čistim, odnosno DirectX 10 za vlasnike Viste. Uz to, optimizacija je zaista fenomenalna, pa će uz određene kompromise igra biti sasvim upotrebljiva čak i na GeForce karticama šeste generacije i procesorima sa jednim jezgrom! Sa druge strane, na našoj test-mašini, koja može da se smatra današnjim prosekom (Core2Duo na 2,7Ghz, 3GB RAM, GeForce 8800GT 512MB), sa maksimalnim nivoom detalja, u 1680x1050 i najkvalitetnijim omekšavanjem ivica, imali smo u proseku oko 50 fpsa, što je, s obzirom na svu lepotu, DMC 4, zaista za svaku pohvalu, ali i svedoči da su današnji računari i te kako sposobni da "izguraju" sve što mogu PS3 i Xbox 360.

Pomalo iznenađujuće, postoje i druga unapređenja, vezana za samo izvođenje. Iskusnije igrače najviše će obradovati turbo mod, koji gameplay čini bržim za 20%, omogućavajući tako još spektakularniju borbu i duže kombo serije. Ista populacija verovatno će biti zainteresovana da isproba i super izazovni Legendary Dark Knight nivo težine, u kome nećete imati ni sekunde predaha jer će vam protivnici konstantno dolaziti u talasima.

Očekivano, kontrolni sistem prilagođen je džojpedima, i to pre svega Xbox 360 kompatibilnim kontrolerima koji su jedini direktno podržani. Naravno, takođe je moguće igranje preko tastature, ali je za ovako brzu igru, u kojoj je često potrebno kombinovati više tastera odjednom, to izuzetno nepraktično i naporno. Iako je podrška za miša izostavljena, čisto sumnjamo da bi i ona popravila utisak, pa to ne možemo uzeti kao manu.

Sve ono što smo naveli kao dobre i loše strane konzolne verzije važi i ovde – upravljanje je, rekli bismo, preterano komplikovano, zagonetke više naporne nego zabavne baš kao i prolazak kroz iste celine nekoliko puta i ponavljanje glavnih protivnika. Sa druge strane, akcija je spektakularna kao i ranije, i samo dodatno poboljšana posebnim sposobnostima Nera, među kojima je sigurno najinteresantniji Devil Bringer – "đavolja ruka" koja će vam umnogome olakšati posao. Ovoga puta Dante ima sporednu ulogu, tako da ćete ga kontrolisati daleko kraće.

Ako niste igrali DMC 4 do sada, nema nikakvog razloga da ne nabavite ovu verziju, u koju je Capcom očigledno uložio zaista mnogo truda. Upravo zbog toga ona zaslužuje za nijansu veću ocenu od varijanata za konzole. Uvereni smo da će i već najavljeni Street Fighter IV, odnosno Resident Evil 5, biti barem podjednako kvalitetno prilagođeni Windowsu, i odagnati sve sumnje da velikim kompanijama PC tržište više nije interesantno.

Devil May Cry 4

ŽANR: akcija
IZDAVAČ: Capcom
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 11. jul 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: P4 2,4 Ghz, 512 MB RAM, GeForce 6600

\+ Odlična grafika i fenomenalna optimizacija, novi sadržaj u odnosu na verzije za konzole

\- Ponavljanje nivoa i glavnih protivnika, naporne zagonetke

GRAFIKA: Ne očekujte Crysis, ali je DMC 4 toliko dobro prilagođen PC-ju, da apsolutno zaslužuje visoku ocenu 5-

GAMEPLAY: Akcija je spektakularna, ali je poneke udarce teško izvesti, dok su drugi bespotrebno zakomplikovani 4+

ZAKLJUČAK: *DMC 4 za PC je najbolja verzija ove igre i spektakularno akciono ostvarenje kakvo retko viđamo na računarima* 5-

Dizajn nivoa je odličan, ali ćete retko imati priilku da ih razgledate u miru

Međuanimacije izgledaju lepo, ali ih kvare loše napisani dijalozi

Što više budete kombinovali udarce, to ćete biti nagrađivani sa više proud soula

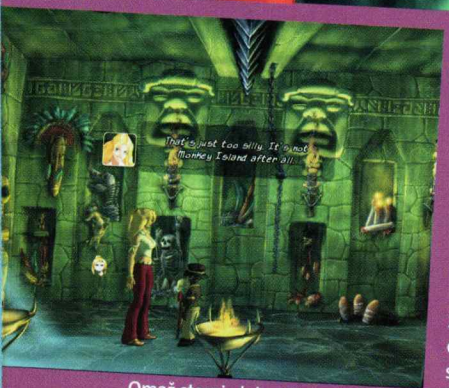
Naučite da koristite Devil Bringer dok vodite Nera

Tekst: Vladimir Dolapčev

pc

SO BLONDE

Nije lako biti plavuša – pogotovu u zabiti gde ni kreditnu karticu ne možete da koristite!



Omaž staroj, dobroj, kultnoj avanturi Secret of Monkey Island

Kako oboriti ruku ovom rmpaliji? Plavuša će već smisliti način...

Mini-igra u kojoj treba da lupate u bubnjeve po taktovima pesme

Da nešto odmah raščistimo – da, So Blonde dosta toga duguje Monkey Islandu, što ćete osetiti više od jednog puta, ali je ova igra, koju potpisuje legendarni Steve Ince ("kupio" nas je Broken Sword serijalom), ipak daleko više od njegove kopije. Priča je istovremeno komična i intrigantna, a stavlja vas u ulogu Sunny Blonde, razmažene tinejdžerke koja nesrećnim slučajem završava na potpuno nepoznatom ostrvu, na kojem kao da je vreme stalo pre nekoliko stotina godina. Naravno, to glavnu junakinju dovodi u krajnje apsurdne situacije koje će vam pokazati da se u njoj krije mnogo više od buduće Paris Hilton. Ne odajući ništa od priče koja je ključ uspeha jednog ovakvog ostvarenja, reći ćemo samo da je ona miks kvalitetnog humora i misterije, što je odlična motivacija da je ispratite do kraja. S obzirom na to da je reč o klasičnom žanrovskom ostvarenju izraženog linearnog karaktera, ohrabrujući je podatak da je za njegovo završavanje potrebno oko 20 sati, ali nemojte da se čudite ako vam bude trebalo i mnogo više od toga. Razlog za to su pojedini problemi, čija se rešenja kose sa zdravom logikom. Ovo posebno dolazi do izražaja zbog toga što je u ogromnoj većini slučajeva dovoljno da pravilno razmišljate kako biste omogućili sebi dalje napredovanje, pa se ovakva povremena odstupanja čine još čudnijim. Na sreću, izbegnut je čuveni "pixel hunting", što znači da su svi objekti sa kojima možete da dođete u kontakt jasno obeleženi. Ipak, većina njih nema nikakav značaj za dalji napredak, već služe kao sjajan izgovor da ih Sunny prokomentariše u svom stilu. Osim standardnih radnji, poput razgovora sa živopisnim žiteljima ostrva i rešavanja zagonetki neophodnih za dalje napredovanje, izvođenje povremeno osvežavaju solidne mini-igre kojima su kao inspiracija poslužila mnoga hit ostvarenja iz prošlosti. Većina njih je obaveznog karaktera, ali su toliko kratke i jednostavnog izvođenja, da mislimo da niko neće imati potrebu da ih preskoči pritiskom na uvek dostupnu "instant win" opciju.

Vizuelni utisak koji ostavlja ovo ostvarenje vrlo je težak za ocenjivanje. Ljubitelji starog, dobrog 2D okruženja biće oduševljeni kvalitetom svake od preko 50 pozadina, koje, ne samo da su prelepo nacrtane, već su i zaista vrlo detaljne, nesumnjivo sugerišući da je njihovoj izradi posvećena nesvakidašnja pažnja. Prelep kolorit sigurno će biti melem za vaše oči, pa je šteta što krajni utisak kvari nekoliko stvari. Ograničenost rezolucije na 1024x768 nije toliko veliki problem jer to kompenzuje podrška za widescreen monitore i antialiasing, pa sve izgleda lepo i ne previše mutno i na velikim ekranima – sve osim Sunny i ostalih likova koji su rađeni poligonima, i to prilično grubo. Dok su na distanci, sasvim se lepo uklapaju u okoliš, ali u krupnom planu, primetićete sve nedostatke. Zvučna podloga je zaista dobra – muzičke teme su odgovarajuće, ali nekako uvek u drugom planu, dok su glasovi junaka uverljivi, sa posebnim akcentom na Sunny čiji je fond reči zaista fantastičan.

Prelep crtež, odličan humor i zanimljiva priča dovoljni su da So Blonde preporučimo ne samo fanovima ovog tipa igara, već i široj populaciji. Bez obzira na to što ne donosi bogzna šta novo, ovo je sjajan način za opuštanje u vrelim letnjim danima.

A nekada je život bio tako krasan i jednostavan...

So Blonde

ŽANR: avantura
IZDAVAČ: Anaconda
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 22. jun 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: P4 1,6 Ghz, 512 MB RAM, DirectX 9 kartica sa 64 MB

\+ Prelepo nacrtane pozadine, interesantni dijalozi, dopadljiva glavna junakinja

\- Pojedini problemi su preteški, likovi su predstavljeni previše grubo

GRAFIKA: Jednostavni likovi i relativno niska rezolucija ipak su u drugom planu u odnosu na živopisno okruženje, nalik na najbolje crtane filmove — 4

GAMEPLAY: Mini-igre donose preko potrebno osveženje, a priča bez problema drži pažnju. Šteta je što pojedine probleme gotovo sigurno nećete uspeti sami da rešite. — 4

ZAKLJUČAK: *So Blonde je šarmantno ostvarenje o kojem možda nećete pričati godinama, ali vas isto tako sigurno neće razočarati* — 4

Tekst: Vladimir Dolapčev

Stronghold Crusader Extreme

Extreme u naslovu stoji sa razlogom – igra se ne preporučuje osobama sa slabim živcima

Ako ste mislili da je ovo neki rimejk originalnog Stronghold Crusadera, hita starog šest godina, može se reći da ste delimično u pravu. Nažalost, Extreme verzija ne donosi ništa novo, osim pet novih protivnika, oko 30 novih skirmish mapa i novu kampanju sa 20 misija pod nazivom Extreme Trail. Skoro sve ostalo potpuno je nepromenjeno u odnosu na original, čak je i grafika ostala ista, a to znači arhaični 2D sprajtovi u maksimalnoj rezoluciji od 1024x768. U eri monitora od preko 20 inča i widescreen ekrana ovakva grafika može da bude veoma neprijatna za gledanje – čak pomalo i bolna.

Ipak, većina hard core igrača smatra da nije sve u grafici već je bitan gameplay. Princip igranja i dalje je ostao isti tako da treba prvo da napravite grad da biste mogli uspešno da regrutujete vojsku. Za početak, zidate građevine za skupljanje resursa, zatim zdanja za obradu sirovina i na kraju objekte u kojima će se praviti finalni proizvodi. Bilo da su u pitanju mačevi ili hleb, svaki proizvod zahteva postojanje više različitih objekata da bi se omogućila njegova proizvodnja. Kuće omogućavaju priliv novih radnika koji rade u vašim građevinama, plaćaju porez i služe kao osnova za treniranje vojske.

Razlog zašto ovaj rimejk u nazivu ima reč Extreme jeste taj što su težine misija – zaista ekstremne. U svakoj od njih protivnik vas napada od samog početka tako da nemate mnogo vremena za razvijanje i sve radite pod pritiskom. Da li ćete napraviti zidine ili regrutovati manju armiju slabijih jedinica (kopljanika i strelaca) kao odbranu od ovih napada, dok istovremeno podižete grad da biste mogli da regrutujete jaču vojsku ili zbog napada na protivnički zamak, sasvim je svejedno, jer ćete u oba slučaja često završavati misiju sa uništenom trđavom i ubijenim vladarom. Ovakvu težinu sigurno će pozdraviti hard core fanovi Stronghold igara, dok će ostali igrači odustati posle nekoliko uzastopnih neuspešnih pokušaja. Jedina pomoć koju ćete imati u svojim pohodima su takozvane Taktičke moći kojima ćete moći, na primer, da regrutujete male instant odrede vojnika, da dobijete monetarnu injekciju u vidu određene količine zlata ili da zalečite svoje jedinice.

Sve u svemu, Stronghold Crusader Extreme igra je pored koje bi trebalo da stoji obaveštenje "Samo za hard core igrače Strongholda, svi ostali zaobiđite ovu igru u širokom luku".

Ovde je jedino ekstremno što u bici učestvuje preko 10.000 jedinica

Ekstremni pikseli: Ako imate velik ekran, piksel će biti veličine prosečne muve

Nove misije zaista su ekstremno teške tako da ćete brzo odlepiti

Stronghold Crusader Extreme

ŽANR: Real time strategija

IZDAVAČ: Gamecock Media Group

BROJ IGRAČA: 1-8 TERMIN: 2. jun 2008.

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PSP NDS PSP

ZAHTEVI: CPU P3 500 MHz, RAM 128 MB, 850 MB HDD

\+ Osnovna verzija bila je hit, masovni sukobi

\- Zastarela grafika, velika težina misija, loš zvuk za današnje standarde

GRAFIKA: Grafika koja je bila simpatična pre šest godina, može da se dopadne samo nekom ko je od tada bio u hibernaciji. 2

GAMEPLAY: Svojevremeno, osnovna igra bila je veliki hit, ali Extreme verzija zbog prevelike težine gubi draž koja je krasila njenog prethodnika. 3

ZAKLJUČAK: *Neobjašnjiv je potez izdavača da pusti u prodaju dorađenu verziju igre stare šest godina koja ne donosi apsolutno nikakvo unapređenje osim dodatnog sadržaja.* 3-

Tekst: Vladislav Herbut

supermajice.com

POZOVITE! 0-24h NON-STOP!

majice kratkih rukava 699 i dugih rukava 799 dinara + ptt troškovi

POGLEDAJTE NA NAŠEM web sajtu www.supermajice.com

JOŠ PREKO 500 motiva

850 DINARA +PTT

MUZIČARI, SPORTISTI,* GLUMCI, BENDOVI...

Javite nam koji vam je omiljen bend, sportista, glumac, super heroj, možda neka serija ili neki lik iz crtaća! Pozovite nas na telefon 021 472 0664 i recite nam koga želite da imate na majici. Cena majice dugih rukava je 950 dinara + ptt troškovi. Pozovite nas!

* majice po specijalnoj porudžbini sa slikama muzičara, sportista glumaca, bendova ili vašom slikom moguće je uraditi samo na belim majicama!

850 DINARA +PTT

VAŠA SLIKA!*

Ako želite svoju ili sliku drage osobe na majici, pošaljite nam je na custom@supermajice.com, ostavite nam vaš broj i mi ćemo vas nazvati. Cena majice dugih rukava je 950 dinara + ptt troškovi. Javite nam se!

isporuka na kućnu adresu

supermajiceshop

1. SPENS Novi Sad, Sutjeska 2 (glavni prolaz - ugao tri, kod salatine)

2. BULEVAR Novi Sad, D. Avramovića 2 (lokal u zgradi na kraju parkinga iza picerije CAO)

021 4720 512

021 4722 860

021 4720 664

ps3 360 nds

SID MEIER'S CIVILIZATION® REVOLUTION

Civilization je prilagođen igranju na konzoli, i to bez posledica po kvalitet "stare majke" strateških igara

Fog of War: Tumaranjem po mapi vaše trupe otkrivaće nova područja. Klasika!

Gradnja zgrada z mlade bračne pa rove i policajc

Civilizacija za konzole odmah donosi i borbe na vodi

Donedavno se tako nešto smatralo nemogućim: hard-core fanovi Civlizacije na PC-u tvrdili su da je kompleksnost (odnosno, "komplikovanost") gameplay elemenata nemoguće "konzolno obraditi" i ostvariti tržišni trijumf. Opravdani argumenti da nijedan "konzolaš" neće provesti prve dve noći čitajući uputstvo koje bi u narednih nekoliko besanih nedelja primenio na igru, uvukli su se duboko u uši Sida Mejera i njegovog dizajnerskog tima što je prouzrokovalo specifičan pristup realizaciji njihovog možda najtežeg zadatka u karijeri. Na koji način, sto mu muka, zainteresovati klince za atomsku fiziku?

Civlization Revolution u bici za "srca i umove" publike, koja inače ne igra potezne strateške igre i ne pristupa sa pozicija sile, već se lukavim pojednostavljivanjem, uz zadržavanje srži onog što je ovu igru oduvek činilo atraktivnom, trudi da kupi publiku koja je navikla na brze i spektakularne rezultate. Gameplay Revolucije, čije prosečne partije retko kada traju više od nekoliko sati, simplifikovan je na nekoliko nivoa, a pre svega u sferi eliminacije svih "nepotrebno" kompleksnih opcija koje su postojale na PC-u. Nemogućnost setovanja početnih postavki igre, biranje kompleksnih uslova za pobedu, lukavi paktovi sa protivničkim vođama, neposredno kontrolisanje radnika, smanjivanje broja dostupnih tehnolgija, jedinica i građevina samo je vrh ledenog brega. Nasumično generisani tereni daleko manjeg obima u odnosu na Civilizaciju u verziji za PC, svaku partiju teoretski i praktično čine kraćom: ukomponujte to sa agresivnim susedima koji će koristiti svaku priliku da vam otmu deo teritorije i dobićete brzopoteznu igru koja krupnim zahvatima grabi samo najinteresantnije segmente ove superpopularne strateške franšize.

Civilization Revolution u potpunosti je urađen u 3D-u, sa ekstremno simpatičnom grafikom koja donekle predstavlja karikaturu svoje starije i kompleksnije braće. Teren je šaren i bogat detaljima, jedinice dizajnom i animacijom podsećaju na junake crtanog filma... Posebnim kvalitetom izdvajaju se savetnici koji su od animiranih glavica iz PC verzije postali urnebesno smešni likovi koji, pored "komičnog otklona" i povremenog mumlanja i gegova, u sažetoj formi daju savete za uspešan razvoj vaše imperije. Igri nedostaju samo filmske sekvence pri izgradnji svetskih čuda, ali ne verujemo da će to ikome zasmetati.

U nedostatku bolje definicije, reći ćemo da je igra zarazna kao mutirani grip. Pojednostavljivanje standarnog Civ koncepta možda i nije izraz koji najbolje dočarava ono što su Sid i ekipa uspeli da postignu Revolucijom: pre će biti da se radi o "kompilaciji" najboljih sastojaka. Iz velike pite koja predstavlja PC Civilizaciju izbačeno je suvišno testo čime je ukus višanja postao apsolutno dominantan.

Sid Meier's Civilization Revolution

ŽANR: Strateška igra
IZDAVAČ: Firaxis Games/2K Games
BROJ IGRAČA: 1-8
TERMIN: 8. jul 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: 16:9, 1080p, Dolby Digital 5.1, Xbox Live!, PSN

\+ Prosečna partija retko kad traje duže od dva sata; jednostavne kontrole, poslovično zarazan gameplay

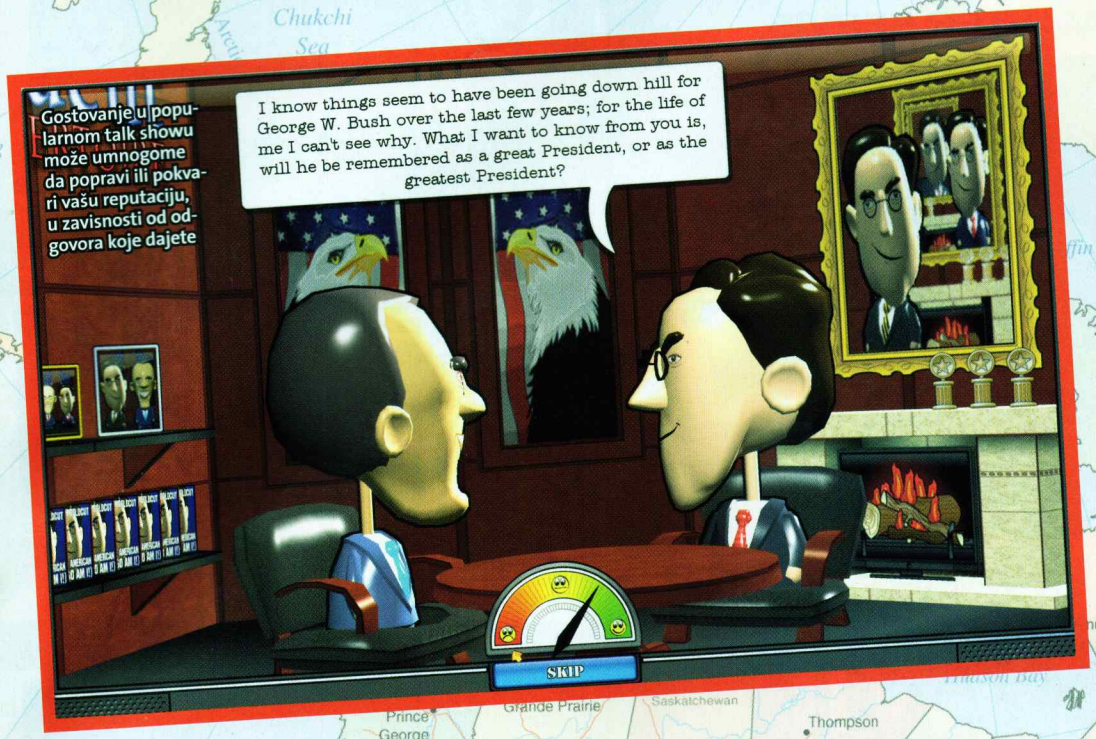
\- Kompleksniji strateški elementi su izostavljeni; manji broj jedinica i tehnologija u odnosu na PC verziju igre

GRAFIKA: Odličan i nadasve funkcionalan 3D engine; krupne i dobro animirane jedinice i mape prepune detalja; sjajno animirani modeli savetnika — 4+

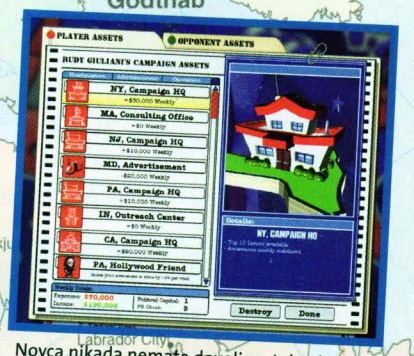
GAMEPLAY: Srazmerno sažet u odnosu na standardnu PC Civilizaciju, ali brži i ujednačenijeg ritma; partije traju kraće i više su fokusirane ka ratovanju. — 5-

ZAKLJUČAK: *Mnogi su govorili da je nemoguće, ali Sid Meier je u potpunosti uspeo da komplikovanu magiju kraljice strateških igara približi igračima na konzoli* — 5-

Tekst: Stojan Karamatijević



Trodimenzionalna mapa ovoga puta dozvoljava veliki stepen zumiranja i, samim tim, bolju preglednost



Novca nikada nemate dovoljno, tako da je njegovo pažljivo ulaganje izuzetno bitno

The Political Machine 2008

Ako ste sanjali da budete najmoćnija osoba na svetu, evo prilike da to i ostvarite, makar na ekranu računara

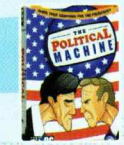
Objavljen u jeku kampanje za predsedničke izbore u Americi pre četiri godine, The Political Machine skrenuo je prilično pažnju na sebe, ne samo zato što se na pomalo komičan način bavio tom tematikom, već i zbog toga što je to radio vrlo uspešno. Sada, posle toliko vremena, njegov nastavak pokušava da postigne sličan efekat.

Ako ste kojim slučajem igrali original, biće vam verovatno teško da izdanje za 2008. razlikujete od njega. Zaista, prilično je razočaranje da razvojni tim za toliko vremena nije uradio bogzna šta koncentrišući se samo na sitna unapređenja za koja, sigurni smo, nije trebalo uložiti toliko mnogo napora. Najvidljivije su, svakako, promene u grafičkom okruženju, pa je interfejs "zategnut", mapa SAD-a predstavljena trodimenzionalno, baš kao i deformisani predsednički kandidati. Među njima ćete pronaći mnogo poznatih imena poput Baracka Obame, Johna McCaina, Hilary i Billa Clintona, ali i Lorda Kone iz takođe Stardockovog Galactic Cilivisations serijala. Fanovima "guvernatora" Arnolda Schwarzeneggera sigurno će zasmetati njegov izostanak (iako je bio prisutan u prvoj verziji), ali ga, kao i bilo koju drugu ličnost, možete kreirati u editoru. Treba li to uopšte napominjati, tek cilj igre je da za 41 nedelju osvojite srca građana širom zemlje i pobedite na izborima. Zato je uvek najvažnije da punu pažnju posvetite državama koje donose najveći broj elektorijalnih glasova, poput Kalifornije, Teksasa, Njujorka ili Floride. Metode koje su vam na raspolaganju zaista su raznovrsne, mada se, kao što rekosmo, gotovo ništa nije promenilo, pa će se iskusniji igrači vrlo brzo snaći. Na početku kampanje, protivnik je dovoljno bezazlen da vam dozvoljava da osvojite gotovo svaku državu, ali kasnije ćete morati da se koncentrišete samo na one u kojima imate realne izglede. Na primer, kao kandidat demokrata, šanse da pobedite u Teksasu gotovo su nikakve, ili zahtevaju angažovanje prevelikih resursa, odnosno vremena, koje možete pametnije da potrošite na nekom drugom mestu. Izgradnja baza u krajevima u kojima imate tradicionalno uporište uvek je dobra ideja, baš kao i postavljenje operativaca, odnosno pridobijanje interesnih grupa, za šta će vam opet trebati specifične ustanove koje iziskuju mnogo novca. Najjeftiniji način da povećate podršku jeste držanje govora, ali pri tom morate praviti kompromise i govoriti o temama koje su značajne za lokalno stanovništvo. Tako vam, na primer, negativan stav o univerzalnoj zdravstvenoj zaštiti sigurno neće doneti poene u Kaliforniji i Njujorku. Ipak, prava je šteta što se svaka partija obavlja po uhodanom šablonu, sa vrlo malo varijacija, pa igra zbog toga može brzo da dosadi. Bilo bi lepo da su autori razmislili o proširivanju sadržaja, recimo, otvaranjem mogućnosti izgradnje političke karijere od dna, počevši od, na primer, kandidature za gradonačelnika, mesta u senatu, preko borbe sa stranačkim kolegama za dobijanje predsedničke nominacije. Mislimo da bi to, svakako, bilo zanimljivije umesto kampanje u kojoj se jedino menja ime protivnika i njegova inteligencija.

Ipak, i pored toga što Stardock nije uložio mnogo napora u to da The Political Machine 2008 učini zaista novim ostvarenjem, reč je o interesantnom naslovu koji nema konkurenciju na tržištu i stoga predstavlja prijatno osveženje, bar na kraće vreme.

Pridobijanje naklonosti pojedinih interesnih grupa u velikoj meri zavisi od stranke kojoj pripadate

The Political Machine 2008



ŽANR: potezna strategija
IZDAVAČ: Stardock
BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 16. jun 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: PIII 1GHz, 512MB RAM, grafička sa 64 MB

+ Lep i jednostavan interfejs, zanimljiva tema, brzo izvođenje
− Izuzetno malo promena u odnosu na prošlu verziju, zbog čega može brzo da dosadi

GRAFIKA: Neće nikoga oduševiti, ali sasvim zadovoljava potrebe igre. Zahtevnost je veća nego što smo očekivali. 3+

GAMEPLAY: Na raspolaganju vam je mnoštvo opcija za vođenje kampanje, ali malo je toga novog. 4

ZAKLJUČAK: *Borba za predsedničku fotelju u početku je veoma zanimljiva, ali s obzirom na to da se sve uvek odvija na isti način, sve brzo dosadi.* 3+

Tekst: Vladimir Dolapčev

VIRTUAL SHOP
VIRTUAL MASTER SERVIS

VIRTUAL DIGITAL STUDIO

Microsoft

XBOX 360

Oosetite snagu jedne od najboljih konzola

PLAYSTATION 2

PS2

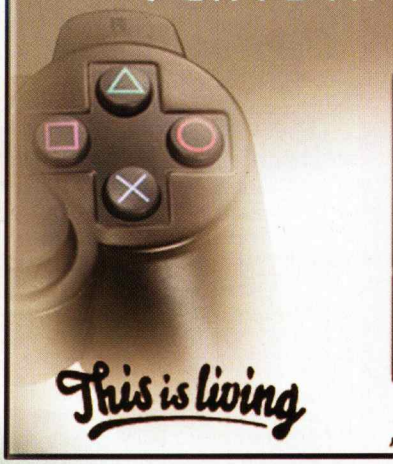
Nintendo Wii

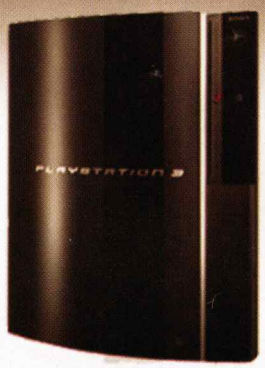
NINTENDO DS

...DA LI VAM JE JOS NESTO POTREBNO ?

Jedna od najinovativnih konzola ikada.

PLAYSTATION 3





This is living

PLAYSTATION 3

SONY PSP SLIM

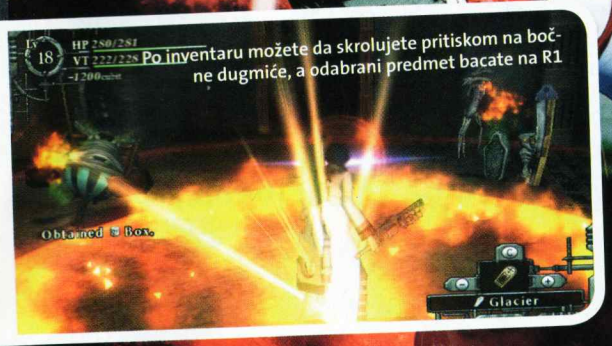
PSP

PlayStation Portable

Jedna od najboljih rucnih konzola ikada!

Bul. Mihaila Pupina 85
011.311.2049 065.VIRTUAL
Ponedeljak - Subota 09-21h

Veći deo vašeg učešća u borbi sastoji se od udaranja mačem, sa tek ponekim specijalnim napadom



Po inventaru možete da skrolujete pritiskom na bočne dugmiće, a odabrani predmet bacate na R1

Kada poginete, gubite sve predmete osim onih pet koje ste pohranili kod čuvara

Japanski akcioni RPG stiže na zapadno tržište da nam pokaže šta tačno znači opskurnost!

BAROQUE™

Prvo da raščistimo terminologiju. Opskurno: sakriveno, nepoznato, do čega se teško dopire. Ova reč savršeno odgovara svim aspektima ove igre, jer je sve u njoj teško shvatljivo ili slabo vidljivo. Nećemo ulaziti u razloge koji su presudili da Atlus odluči da ovaj rimejk stare Sega Saturn igre predstavi zapadnom tržištu, ali valjda svuda ima zagriženih fanova anima i RPG-a koji će uživati i u ovom čudu. A Baroque je prilično čudna igra – vrlo interesantna, s jedne, i očajno frustrirajuća, s druge strane. Anime intro je vrlo specifičan i privlači pažnju, ali u pravom japanskom stilu, ne govori ama baš ništa. Uvodna scena takođe. Pošto unesete ime pod kojim želite da budete zapamćeni, počinje igra. Vi ste protagonista u mračnom, tmurnom (dakle, opskurnom) gradu u kojem vam se malo ko obraća, i to potpuno opskurnim rečenicama, ili niko neće da priča s vama. Odjednom, pojavljuje se Arhanđeo, ispriča vam da ste počinili nekakav greh i da morate da idete na dno Neuro Kule koja se vidi na horizontu. A, da, daje vam i utoku (sa samo pet metaka). I tako vam i dalje niko nije rekao o čemu se tačno radi, a vi ste već započeli igru, pravi old school hack and slash RPG, koja se sastoji od Neuro Towera sa gomilom nivoa niz koje se spuštate ubijajući monstrume i sakupljajući predmete. Mada vam nije baš jasno zašto ih bijete, kako funkcionišu one stavke Vitality i HP (da znate, Vit vam curi stalno i obnavljate ga ubijajući protivnike, a kada vam iscuri na 0, počinje da curi i HP, a bez HP umirete) i šta se tačno radi sa svim tim predmetima koje sakupljate.

Sve to je nameran izbor tvoraca. Moraćete mnogo da igrate da biste skapirali komentare i dijaloge drugih likova koje susrećete u Neuro Toweru, kakav je to greh koji ste počinili i kakav je to, uopšte, čemerni svet u kojem se nalazite. Čak je i pogibija ključan deo toga jer ćete oktrivati neke nove dijaloge kada poginete i vratite se u gradić pored Neuro Towera. Nećemo vam otkrivati zaplet, zato što on ispade vrlo zanimljiv, a atmosfera igre stvarno odlična, ali malo ko će imati strpljenja da se igri na taj način prepusti. Tu ne pomaže ni jednostavan sistem borbe sa svega dve vrste napada i tri vrste oružja – ruke i noge (koji su očajni), mač (koji skoro uvek koristite) i puška (koju baš retko koristite). Protivnici su nemilosrdni, a kada poginete, gubite sve predmete, sve nivoe, a mapa svakog sprata ponovo se generiše. Doduše, uvek možete da probate da trčite po spratu bez borbe dok ne nađete izlaz za sledeći, ali nećete daleko dogurati bez prelaska nivoa i predmeta – kojih je gomila, sa raznovrsnim maštovitim efektima po vas ili neprijatelje. U borbi malo pomaže mogućnost lockovanja protivnika, ali jednako odmaže prilično loša kamera koju morate sami da kontrolišete.

Jednoličnost nivoa s vremena na vreme razbiju prilično prosečni efekti

I grafika je, pogodili ste – opskurna. Iako su modeli maštoviti, nema dobre animacije, a okolina je mutna i jednolična. Muzika je zato interesantna i raznovrsna, a glasovna gluma vrlo dobra. No, kao ukupan paket, Baroque je previše pažljivo upakovan – tako da će se mnogima smučiti njegovo otvaranje.

Baroque

ŽANR: RPG
IZDAVAČ: Atlus
BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 8. avgust
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: 8 MB memorijska kartica

\+ Jaka priča, prikazana na originalan način, gomila predmeta i neprijatelja

\- Težina, loše kontrole i kamera, nepristupačnost

GRAFIKA: Kao i sve drugo, grafika je u opskurnom fazonu: sivih tonova i koristi već matori efekat zamagljivanja da vam smanji polje vida. 3

GAMEPLAY: Standardan akcioni RPG sistem u kojem vaš lik napreduje borbom ovde deluje grubo i nemaštovito. 3

ZAKLJUČAK: *Igra kao da se bori protiv vas da bi vam otežala da provalite bilo šta – od toga šta je zaplet, do toga šta vidite na ekranu. Nagrada u vidu atmosfere i priče tu baš nije dovoljna.* 3+

Tekst: Mihailo Tešić

Soul Bubbles

Žanr "pastirskih" igara postao je bogatiji za još jedan naslov koji je mogao da se rodi samo u ludim japanskim glavama!

Kako provući sakupljene duše kroz uzan prostor? Stisnite ih

Ako ste ikada igrali stare Lemmings ili novi LocoRoco, znate na šta mislimo kada kažemo "pastirske" igre: radi se o podvrsti mozgalica gde vam je glavni zadatak da sprovedete nekakva mala bića do kraja nivoa tako što utičete na okolinu i sklanjate ih od raznih opasnosti. U Soul Bubbles imate ulogu pastira koji ima moć da formira balončić oko svojih štićenika (duša) i pošalje ih u željenom pravcu tako što ćete vi povući stilus DS-a u određenom pravcu.

Ova dovitljivo smišljena i jednostavna mehanika daje čudesno kompleksne rezultate kada se spoji sa činjenicom da na svakom nivou postoji sedam duša koje žele napolje, kao i sa najrazličitijim načinima na koje se nosite sa preprekama. Na primer, balončiće možete da izduvate da biste ih proturili kroz uzane prolaze, ptice samo treba da zveknete perom, žabama koje palacaju jezicima prosto te jezike presečete, a vatru gasite tako što u balon uhvatite malo vode i pošaljete ga na vatru. Svi postupci veoma su intuitivni, ali vremenom igra uvodi sve interesantnije fore koje od vas zahtevaju da koristite zamke i neprijatelje ne biste li napredovali – recimo, da vas "lepljive" površine, koje su vas inače usporavale, spasavaju od vetrova koji bacaju vaše balončiće s dušama naokolo. Iako isprva deluje lako, u odmaklim fazama igra zahteva od vas i ozbiljno (i brzo) razmišljanje, a kasniji nivoi svode se na mnogo pokušaja, grešaka i planiranja. Ipak, i pored toga, nivoi su uvek taman toliko izazovni da želite da se vratite po još i taman toliko veliki da možete da ih završite tokom vožnje busom.

Igra vam nudi osam svetova, a svaki se otključava tek kada na prethodnom spasite 15 duša, a poslednji, brutalno težak, otvara se tek kada sakupite dovoljnu količinu Calabash tikava, razbacanih po nivoima. Svi ovi svetovi izgledaju vrlo šarmantno, a grafika je britka kao nož i stoji u samom vrhu naslova koje smo do sada videli na DS-u, kako po stilu i dizajnu, tako i po tehničkim kvalitetima.

Soul Bubbles je redak podvig, elegantno smišljene i efektno izvedene igrivosti, upakovan u pravu puslicu od grafike i zvuka. Ako ste vlasnik DS-a, nemojte je propustiti – ovakve igre razlog su da se hvališete pred svima koji to nisu.

Soul Bubbles

ŽANR:	logička
IZDAVAČ:	Eidos
BROJ IGRAČA:	1
TERMIN:	15. jul
PLATFORME:	PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
PODRŽAVA:	Stilus, Dual Screen

+ Pristup igrivosti, zagonetke, šarena grafika

– Prvo laka i malo repetativna, kasnije teška

GRAFIKA: Živopisna i organska, a slatka, od nje bi lako mogao da ispadne crtać. Očigledno gura konzolu do maksimuma. 5–

GAMEPLAY: Originalan pristup "pastirskoj" vrsti logičkih igara u kojem je na odličan način iskorišćen DS-ov stilus. 5–

ZAKLJUČAK: *Nikada do sada nije bilo tako zabavno biti sprovodnik duša. Obavezno probati!* 5

Family Ski

Skijanje usred leta može biti dobar način da malo odahnete od vrućine

Vožnja sa prijateljima je prava žurka

Posle lansiranja Wii Fita, za kojim je odlepio ceo svet, na red je došla i druga igra koja podržava Balance Board. Iako je sa pomenutim naslovom došlo i skijanje, Namco Bandai uvideo je da postoji dovoljno slobodnog prostora da se objavi i stand-alone naslov u kojem možete uživati u čarima ovog zimskog sporta. Tako se pojavio Family Ski koji je u ostatku sveta poznat i pod imenom We Ski.

Osnovna razlika između ove dve igre jesu drugačija implementacija Balance Boarda, podrška za Miijeve kao i više sadržaja. Kao prvo, Balance Board ćete koristiti samo za upravljanje levo-desno, ali ne i za ubrzavanje, već ćete za to koristiti Wii Remote i Nunchuck koje će vam služiti kao štapovi u pravom skijanju. Tastere na kontrolerima upotrebljavaćete pre svega za izvođenje akrobacija u vazduhu i napredne ski poteze.

Veoma nam se svidelo što igra podržava Mii avatare sa kojima ćete moći da se oprobate na snegu, ali, nažalost, njima nećete moći da nabacite dodatnu opremu kao što su ski naočare, šalovi i slične zezalice. Ako baš želite po propisu obučenog skijaša, moći ćete da izaberete jedan od 200 različitih likova.

Bogatstvo sadržaja jedna je od glavnih karakteristika ove igre. Pre svega, tu je 14 staza razvrstanih po težini kao i 150 različitih izazova, pa ćete imati prilike da raznosite hranu ili spasavate skijaše, ali i da učestvujete u klasičnim takmičenjima kao što je spust ili slalom.

Iako je igra pomalo spora i ne daje pravi osećaj brzine, Family Ski je interesantna igra koju svakako vredi nabaviti, pogotovo ako ste zavoleli Balance Board.

Family Ski

ŽANR: Sportska
IZDAVAČ: Namco Bandai
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 13. jun
PLATFORME: PC PS3 360 **WII** PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: Wii Balance Board

\+ Šarmantna grafika, Mii podrška, preko 150 izazova na raspolaganju

\- Limitirano upravljanje Balance Boardom, mali prostor za skijanje, pomalo teška

GRAFIKA: Veoma lepa i šarena grafika, međutim, javljaju se problemi u framerateu kada se na ekranu pojavi više igrača — 4-

GAMEPLAY: Šteta je što se sa Balance Board nije iskorišćen do kraja. Posle malo prakse naviči ćete se na neuobičajene kontrole — 4-

ZAKLJUČAK: *Iako je prekratka nudi mnogo sadržaja i iziskuje od vas mnogo više napora za igranje jedne ski igre od bilo koje do sada* — 4-

Tekst: Lazar Parić

Osvojite Nintendo Wii

Želite da skijate usred leta? Evo prilike da osvojite Nintendo Wii, a za Balance Board ćete se pobrinuti sami

Beosoft (Gospodara Vučića 162, Beograd, 011/3048-916 ili 3048-917, www.beosoft.co.yu) i Tehninginvest d.o.o., uvoznik i distributer Nintendo programa (011/2851911) poklanjaju vam Nintendo Wii konzolu!
Sve što treba da uradite jeste da na broj 4357 pošaljete SMS sa svojim odgovorom, ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun wii. Na kraju, dodajte svoje ime, prezime i adresu.
Primer pravilnog SMS-a:
sfun wii a Čiča Gliša, Glišina 23, Čičograd

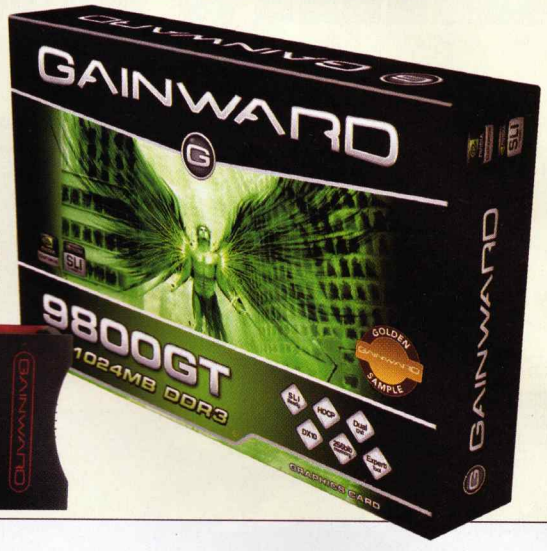
Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV

Wii Balance Board služi za:
a) održavanje ravnoteže u rehabilitacionom centru
b) balansiranje u cirkusu
c) upravljanje u Nintendo Wii igrama

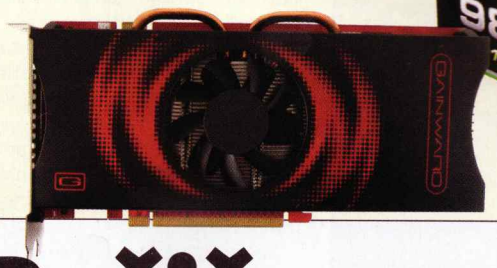
Odgovor na pitanje iz prošlog broja: **a** (Da)
Rajko Bojić,
Beograd,
(064278xxxx)

9800 GT sišao među mase

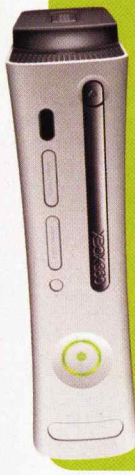
Gainward je predstavio dve nove GeForce 9800 GT grafičke karte koje će biti veoma interesantne široj igračkoj populaciji. U pitanju su kartice BLISS9800GT kao i njena naprednija varijanta pod imenom Golden Sample. "Zlatni primerak" opremljen je sa 1 GB memorije, dok mu GPU i memorija rade na 650, odnosno 950 MHz sa velikim overklok potencijalom. "Obična" kartica ima 512 MB memorije sa taktovima 600/900 MHz, a obe kartice podržavaju DirectX 10 standard. Kupovinom bilo koje od ovih Gainward kartica dobićete odlične performanse u igrama, a sa njima ćete biti mirni sigurno više od godinu dana.
Kupcima će se sigurno svideti cena: verzija kartice sa 512 MB košta oko 130, dok će Golden Sampe moći da se nabavi za oko 160 evra. Topla preporuka za kupovinu! www.pinsoft.com



Pun naziv ove kartice glasi Gainward BLISS9800GT PCX 1024 MB TV Dual DVI Golden Sample



Nove cene, nove verzije



Microsoft je na E3 sajmu predstavio Xbox 360 konzolu sa hard diskom od 60 GB, a najavio je da bi cena konzole sa diskom od 20 GB u Americi trebalo da padne sa 349 na 299 dolara. Sony je, s druge strane, najavio model PlayStationa 3 sa 80 GB, ali ne planira da spušta cene svojih konzola jer "njihova strategija nije kvantitet prodatih PS3 konzola, već profitabilnost".

Bežična vožnja

Logitech je predstavio novi Driving Force Wireless volan za Playstation 3, namenjen ljubiteljima trkačkih igara za popularne konzole. Dizajn novog uređaja je kompaktan, a volan ima ugrađene kontrole za gas, kočnice, menjač i kontrolnu navigaciju. Uz to, podržava bežičnu radio tehnologiju na 2,4 GHz, preko USB risivera, sa dometom od oko 10 metara, a u Logitechu obećavaju i da neće biti laga prilikom igranja. Očekuje se da će Logitech Driving Force Wireless volan biti dostupan na tržištu početkom avgusta, a u Evropi će se prodavati po ceni od 100 evra. www.logitech.com

Žedna sam!

Verovatno vas mama stalno gnjavi da stavite u svoju sobu neku prokletu biljku, koju ćete još morati i da zalivate. Pošto sigurno ne znate kada i koliko vašoj biljci treba vode, možda ne bi bilo loše da nabavite ovu saksiju koja pomoću senzora meri vlažnost i temperaturu zemljišta. Različiti izrazi lica na displeju pokazaće vam rezulate merenja i ukazati na "zdravstveno" stanje vaše biljke. Ovu ludoriju možete nabaviti preko www.yanko-design.com

Snimajte ribice

Volite da ronite? Ako želite i da snimate podvodnu floru i faunu, možda biste mogli da razmislite o nabavci nove Panasonicove kamere SDR-SW20. U pitanju je model koji je idealan za sportiste i one sa avanturističkim duhom, pošto ima kvalitetno oklopljeno kućište koje dozvoljava ovom kamkorederu da snima pod vodom do dubine od 1,5 metara, a pri tom je otporno na padove sa visine od čak 1,2 m. Prašina i prljavština takođe ne mogu ništa ovoj kameri.

mobilna zabava bez granica ››› www.mobilaja.com

mobilaja

mt:s telenor ...to the MAX!

3363
0900 22 33 63

ZA SVA VAŠA PITANJA, KOMENTARE I SUGESTIJE
mobilaja CALL CENTAR:011/35 37 540
(radno vreme: PONEDELJAK-PETAK,od 9 do 16 časova)

DOSTUPNO PREKO 062,063,064 I 065 MREŽE I SA FIKSNE MREŽE PREKO 0900 BROJA! POLIFONE, REALNE, MP3 MELODIJE, SLIKE U BOJI I ANIMACIJE MOŽETE DA NARUČITE I PUTEM SMS-a!

VIDEO KLIPOVI

HIT!

1000 SPOT IN VIVO

1028 SPOT REBELDE

1063 N.E.R.D.

1071 RIHANNA FT. MAROON5

1075 STRIPTIZ ZA 8 SEC.

1064 NELLY FURTADO

1039 REBELDE U SRBIJI

1076 SUPER ČUDNA ŽIVOTINJA

VIDEO KLIPOVI: Za video klip pod brojem 1000, otkucajte **K 1000** i pošaljite na **3363** bez obzira kojoj mobilnoj mreži pripadate. Video klipove možete da naručite i preko fiksne mreže pozivanjem broja **0900/22 33 63**.

SLIKE U BOJI

6436

6442

6399

6322

6321

6404

6428

6294

6425

6315

6444

6408

6409

6439

6433

6415

6293

6411

6417

6419

6069

6407

6421

POKLONITE NEKOME...

Ako želite možete da **poklonite** nekome na svojoj ili na drugoj mreži melodiju ili sliku! Na kraju poruke samo dodajte razmak i broj telefona kome šaljete poklon, na primer, da biste melodiju pod brojem 1234 poslali na NOKIA telefon sa brojem 063/111 222, otkucajte:
MN (razmak) **1234** (razmak) **063111222**.
Ovo možete da uradite i pozivanjem broja **0900/22 33 63.**

6435

6430

6429

6416

6308

6420

6449

6412

6074

6456

6382

6427

6309

6437

6457

6353

6458

6302

6461

6401

6325

6198

6362

6414

6115

6394

6448

6450

6459

6092

6422

6368

SLIKE U BOJI: Za sliku u boji pod brojem 6450, otkucajte **S 6450** i pošaljite na **3363** bez obzira kojoj mobilnoj mreži pripadate. Slike u boji možete da naručite i preko fiksne mreže pozivanjem broja **0900/22 33 63.**

MP3 I REALNE MELODIJE

1879 Rebelde - Aún hay algo
1880 Rebelde – Fuera
1804 Rebelde – Solo quedate en silencio
1803 Rebelde – Solo para ti
1881 High School Musical - What time is it
1806 High School – I don't dance
1878 Tokio Hotel – Scream
1786 Tokio Hotel – 1000 meere
1877 N.E.R.D. - Everyone Nose
1876 The Pussycat Dolls - When I grow up
1874 Nelly Furtado Ft Timbaland – Promiscuous
1873 Maroon 5 - If I never see your face again
1872 Busta Rhymes Ft Linkin Park - We made it
1871 Nelly ft Fergie - Party people
1812 Chris Brown - With You
1813 Rihanna - Shut up and drive
1823 Timberland ft Nicole – Scream
1864 Milan Stanković - Nepopravljivo
1870 Tanja Savić – Zatnik
1869 Slavica Ćukteraš - Ja te samo podsećam na nju
1866 Nemanja Nikolić - Crna haljina
1867 Olja Karleusa – Robija
1868 Radmila Manojlović - Kako bole usne neverne
1865 Milica Todorović - S.M.S
1861 Indy – Natenane
1858 Đani - Ja slobodan ona neverna
1857 Darko Filipović - Nemoj da me gledaš sa visine

ZABAVNI TONOVI

6019 Zaljubljena veverica
6024 Formula 1
6028 Javi se bre na telefon
6031 Super fora
6034 Neverovatno podrigivanje
6035 Policijska sirena techo
6038 Kad veverica hrče

MONOFONE, POLIFONE, REALNE I MP3

1719 Eric Prydz vs Floyd – Proper education
1721 Jennifer Lopez – Que hiciste
1723 Kaiser Chiefs – Ruby
1607 Madonna – Hung up
1592 Arash & Rebecca – Temptation
1476 Eric Prydz – Call on me
1403 Benny Benassi – Satisfaction
1561 Eminem – Ass like that
1757 Rihanna feat. Jay-Z – Umbrella
1715 Akon feat. Eminem – Smack That
1717 Avril Lavigne – Girlfriend
1557 Helena Paparizou – My number one
1722 Justin Timberlake – My love
1756 Linkin Park – What I've done
1560 50 CENT – Candy shop
1755 Nelly Furtado – Say it right
1761 In Vivo – Tu Tu Tu
1765 Seka Aleksić – Aspirin
1764 Seka Aleksić – Kraljica
1763 Boban Rajović – Usne boje vina
1760 Dara Bubamara – Zidovi
1758 Indy & Bojan Bjelić – Ekspresno
1732 Dejan Matić – Niko i neko
1728 Ana Nikolić – Devojka od čokolade
1638 Severina – Moja štikla
1603 Saša Matić – Ruzmarin
1712 Donna Ares – To mi nije trebalo

TRADICIONALNE

1175 Tradicionalne – Marš na Drinu
1177 Tradicionalne – Moravac
1180 Tradicionalne – Užičko kolo
1213 Himna – Crvena Zvezda
1214 Himna – Partizan

MONOFONE MELODIJE: Za melodiju pod brojem 1761, a imate NOKIU ili SAMSUNG, otkucajte **MN 1761**, za SIEMENS otkucajte **MS 1761**, EMS telefon SONY ERICSSON, ALCATEL, MOTOROLA ili PANASONIC otkucajte **ME 1761** i pošaljite na **3363** bez obzira kojoj mobilnoj mreži pripadate. **POLIFONE MELODIJE:** Za polifonu melodiju pod brojem 1760, otkucajte **P 1760** i pošaljite na **3363**. **REALNE MELODIJE I TONOVI:** Za realnu melodiju pod brojem 1870, otkucajte **A 1870** i pošaljite na **3336**. **MP3 MELODIJE I TONOVI:** Za MP3 ton pod brojem 6028, otkucajte **M 6028** i pošaljite na **3363**. Monofone, polifone, realne i MP3 melodije možete da naručite i preko fiksne mreže pozivanjem broja **0900/22 33 63.**

ANIMACIJE

ANIMACIJE: Za animaciju pod brojem 2571, otkucajte **V 2571** i pošaljite na **3363** bez obzira kojoj mobilnoj mreži pripadate. Animacije možete da naručite i preko fiksne mreže pozivanjem broja **0900/22 33 63.**

2819

2777

1002

2060

2571

2517

2669

2582

2502

2039

1034

9015

2576

2524

2019

KREIRAJTE SOPSTVENI LOGO!

KL1 Jelena

KL3 Ivana

KL4 Nikola

KL7 Bojana

KL8 Mladen

KL9 Branka

Ukoliko želite sopstveni logo u boji otkucajte **KL# željeni tekst** i pošaljite na **3363**. Znak **#** treba da zamenite brojem koji odgovara željenom stilu (na primer **KL3**). Primeri dostupnih stilova i principa naručivanja su gore prikazani.

JAVA IGRE

HIT!

1046 Rambo® on Fire

1025

1026

1034

1035

1047

1048

1050

1049

1057

1058

1061

1062

HIT!

1056 Age of Empires® III Deluxe

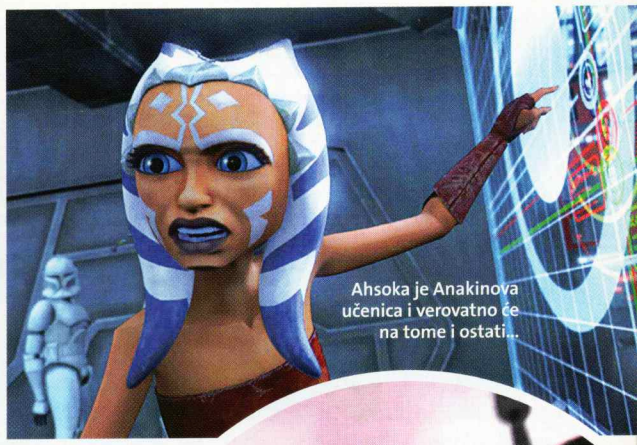
JAVA IGRE: Ukoliko želite igru pod brojem 1046 (Rambo® On Fire), otkucajte **J 1046** i pošaljite na **3363** (samo preko 064 i 065 mreže). JAVA igre možete da naručite i pozivanjem broja **0900/22 33 63**. Spisak podržanih telefona možete pronaći na web adresi www.mobilaja.com

CENE: Cene sadržaja preko 062/063 mreže i preko 064/065 mreže su: monofone melodije i crno-bele slike 35 din.+PDV, polifone melodije, slike u boji i animacije 60 din.+PDV, realne i mp3 melodije 90 din.+PDV, video klipovi 75 din.+PDV, JAVA igre 150 din.+PDV (samo za mts mrežu). Cena preko fiksne mreže je 50 din.+PDV/min. **NAPOMENA:** U zavisnosti od proizvođača i/ili modela mobilnog telefona, može se dogoditi da pojedini servisi ne rade ili ne rade u celosti. U tim slučajevima mobilaja neće biti odgovorna. Za preuzimanje polifonih melodija, slika u boji, animacija i JAVA igara potrebno je da imate aktiviran i ispravno podešen GPRS na svom mobilnom telefonu. GPRS možete da aktivirate pozivanjem CALL CENTRA na brojeve 789 (064 mreža) i 9863 (063 mreža). **POLIFONE MELODIJE I SLIKE U BOJI:** Nokia 3100, 3510i, 5100, 6100, 6200, 6610, 6610i, 6800, 7210, 7250, 7250i, 8910i, 3200, 6220, 7200, 3300, 3650, 6600, 6620, 6230, 7600, 7650, 7610, N-Gage, Siemens SX1, ST55, ST60, A60, C55, C60, M55, MC60, S55, SL55, C65, CX65, M65, S65, SL65, Sony Ericsson T300, T310, T610, T630, Z600, Z1010, K500i, F500i, K700i, S700i, P800, P900, Samsung X100, C100, X600, E700, E710, E715, E800, Motorola V300, V400, V500, V600, T720 Alcatel OT531, OT535, OT735, Sagem myV-55, myV-65, myV-75, myX5-2, myX-7, Sharp TQ-GX10, TQ-GX15,TQ-GX20, TQ-GX30... **REALNE I MP3 MELODIJE:** Svi telefoni sa mogućnošću reprodukcije AMR odnosno MP3 formata. **VIDEO KLIPOVI:** Telefoni sa mogućnošću reprodukcije 3GP formata i dovoljnom količinom slobodne memorije.

STAR WARS: THE CLONE WARS

Ukoliko ste pomislili da je sa Episode III završena Star Wars saga, prevarili ste se jer će George Lucas predstaviti novi animirani film The Clone Wars

Obi-Wan Kenobi i Anakin Skywalker još jednom u zajedničkoj avanturi



Ahsoka je Anakinova učenica i verovatno će na tome i ostati...

U periodu od 2003. do 2005. godine američka publika mogla je na Cartoon Networku da prati kompjuterski animiranu seriju Clone Wars, čija je radnja bila smeštena u kultnom univerzumu Star Warsa još kultnijeg Georgea Lucasa. Serija se u svoje 25 epizode, koje su trajale od pet od dvadeset pet minuta, nastavljala na priču iz bioskopskog hita Star Wars – Episode II: Attack of the Clones i uvodila gledaoce u radnju filma Star Wars – Episode III: Revenge of the Sith. Polovinom avgusta fanovi u Americi i Australiji imaće priliku da vide premijeru CGI filma Star Wars: The Clone Wars koji radi LucasArts, a od polovine oktobra nastavlja se i TV serija. Po rečima George Lucasa, publika će moći da vidi više od 100 novih epizoda – ako je neko pomislio da Star Wars odlazi u prošlost, sada sigurno misli drugačije.

U galaksiji započinje rat protiv klonova, a u ovom žestokom ratu, vojska droida zlih separatista napada Republiku, koju brane dželaj ratnici. Da bi ostvarili prednost u ratu, dželaj Anakin Skywalker i njegova padawan učenica Ahsoka Tano dobijaju zadatak za misiju od Yode, čije se konsekvence ne mogu ni naslutiti: treba pronaći Rotta the Hutta, sina Jabba the Hutta, kojeg su oteli odmetnici. Ko kontroliše ovu grupu i šta stoji iza svega ovoga? Anakinovo i Ahsokino opasno putovanje u Tatooine postaje komplikovano, pošto su im za petama grof Dooku i njegovi servilni podanici među kojima su i tajanstveni Asajj Ventress i okrutni general Grievous. Oni se ne libe da se posluže bilo kojom metodom da bi sprečili uspeh dželaja. Paralelno sa njihovom tajnom misijom, Obi-Wan Kenobi i Yoda vode vojsku klonova u borbu i suprostavljaju se tamnoj strani sile.

O tome da se radi o vrhunskoj produkciji, govori podatak da su glasove junacima pozajmile poznate zvezde poput Samuel L. Jacksona, a muziku je i ovog puta potpisao legendarni John Williams. Jedino što ostaje da neko od domaćih distributera potvrdi jeste kada će ovaj film biti prikazan u našim bioskopima. Iskreno se nadamo da ćemo vrlo brzo biti u prilici da pogledamo ovo filmsko ostvarenje.

Star Wars: The Clone Wars

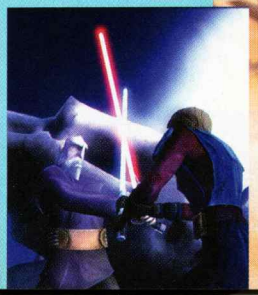
ŽANR: Animacija, SciFi
IZDAVAČ: Sega
TERMIN: nepoznat

Lik Anakina Skywalkera dosta je promenjen u odnosu na film

Anakin i Ahsoka prihvataju opasan zadatak

Nova igra

LucasArts sprema da izda novu igru paralelno sa lansiranjem novog animiranog filma i serije. Moraćete da se strpite do novembra jer će se tada pojaviti akciona avantura za Wii, bazirana na filmu. U igri The Clone Wars: Lightsaber Duels moći ćete da odaberete ulogu jednog od Star Wars junaka i u dvobojima sa svetlosnim sabljama boriti se protiv svojih prijatelja ili kompjutera. Ono što će sigurno oduševiti sve igrače jeste oponašanje lightsabera pomoću WiiMotea, pa će iskustvo biti podiguto na viši nivo.



Top-lista video igara

Na ScreenFun top-listi ovako nešto davno se nije dogodilo: nije se pojavio nijedan novitet, a igra sa poslednjeg mesta iz prošlog meseca direktno se preselila na prvu poziciju!

No. Igra	Sistem	Žanr
1. Devil May Cry 4	PC, PS3, 360	akcija
2. Grand Theft Auto IV	PS3, 360	akciona avantura
3. Alone in the Dark	PC, PS3,360	akciona avantura
4. Age of Conan	PC	MMO
5. Race Driver GRiD	PC, PS3, 360	trkačka
6. Assassin's Creed	PC, PS3, 360	akciona avantura
7. Mass Effect	PC, 360	RPG
8. LEGO Indiana Jones	PC, PS3, 360, Wii, PS2	arkadna avantura
9. Metal Gear Solid 4	PS3	akcija
10. C&C3: Kane's Wrath	PC	RTS

Igre za pusto ostrvo

Koje bi igre Nađa Higl ponela sa sobom?

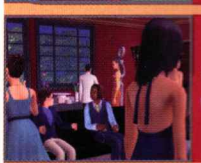
Iako trenira dva puta dnevno i skoro da i nema slobodnog vremena, šampionka u plivanju Nađa Higl voli da se zabavi igrajući sa svojim bratom neku od omiljenih igara. Kad se vrati iz Pekinga sa Olimpijskih igara, moći će u potpunosti da se opusti i uživa. Otkrila nam je da to jedva čeka.

1 Worms (PC)

Super igra za razbibrigu. Dve sukobljene ekipe crvića bore se do potpunog istrebljenja, a pobednik je onaj ko uspe da održi na nogama bar jednog člana ekipe.

2 Super Paper Mario (Wii)

Stari, dobri Mario. Podseća me na detinjstvo i predstavlja kombinaciju fantazije i avanture. Hrabru družinu čine Mario, Luiđi, Bowser i neizbežna princeza Breskvica, kao i duhovi koji Mariju daju razne moći.

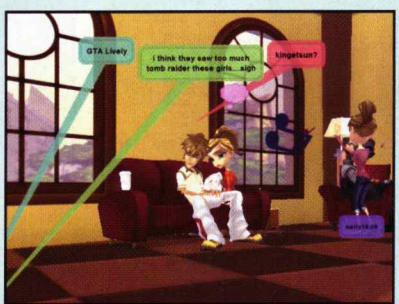


3 The Sims 2 (PC)

Lepa igra za devojke, koncipirana na brizi o članovima porodice: kupanje, hrana, bacanje đubreta i bezbroj drugih svakodnevnih sitnica.

Surftips

Googleov virtuelni svet



Niste valjda pomislili da ćete na ovom servisu da muvate nekog?

Google nastavlja da maršira ka dominaciji u svetu interneta lansirajući potpuno novi browser-based virtuelni svet pod imenom Lively. To je 3D svet u stripovskom fazonu u kojem možete kreirati avatara, praviti sobe i socijalizovati se sa drugim članovima delećí fotke, snimke ili chatovanjem. Iako je Lively u beta fazi, servis radi odlično i posle instalacije od oko 400 KB možete uroniti u novi svet koristeći svoj postojeći Google nalog. www.lively.com

Global War – Fallout

Ok, grafika nije baš nešto. Ali šta biste vi za džabe?

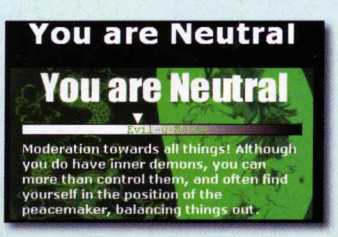
Ne, nije u pitanju "onaj" Fallout već se radi o besplatno masivnoj mutiplayer igri koja nosi naziv Global War – Fallout. Armagedon je započeo a vi se nalazite u ulozi generala koji jedini ima moć da spase čovečanstvo od propasti. Koncept igre jeste da gradite napadačke i odbrambrene strukture uvećavajući usput populaciju. Na raspolaganju vam je diplomatija, tehnološko drvo i sve ono što ste već navikli kod ovakvih igara.
www.playfallout.com

Wii blendiranje

Ludaci sa sajta www.willitblend.com reklamiraju svoj blender tako što u njega trpaju sve što im padne na pamet. Tako je pored iPhonea, rubikove kocke sada došao na red i Wii Mote kontroler. Pogledajte video i proverite da li je preživeo.

Koliko ste zli?

Oduvek ste znali da u vama čuči neko zlo? Neko vam je to rekao? Sestra? Bivša devojka? Ne brinite! Konačno imate mogućnost da proverite koliko zlo čuči u vama odgovarajući na 10 prilično neuobičajenih pitanja. http://home.att.net/~slugbutter/evil/



Prepoznavanje slika

TinEye je veoma zanimljiv servis koji će vam pomoći da pronađete slične fotografije na osnovu fotke koju ste prethodno uploadovali. Servis je trenuto u beta fazi i koje bi uskoro trebao da izađe. www.tineye.com

Grand Theft Wiki

Sve što ste ikada hteli da znate o Grand Theft Auto serijalu a niste smeli da pitate možete pronaći na sajtu http://gta.wikia.com/wiki/. Svi igre, svi detalji o lokacijama, oružjima, likovima, vozilima i svime što vam padne na pamet naći ćete ovde.

C slike u koloru

Ako želiš kolornu sliku pod brojem 4233 samo ukucaj C 4233 i pošalji na 7070.
Cene 50DIN. (064/065), 50DIN. (063/062)

4433

2015

2114

4435

4430

4337

4431

4333

4424

4403

4434

4374

4475

4376

4432

4436

4429

4312

V animacije

Ako želiš animaciju pod brojem 6117 samo ukucaj V 6117 i pošalji na 7070.
Cene 50DIN. (064/065), 50DIN. (063/062)

6117

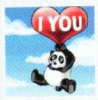
6116

6131

6134

6096

6125



6097

6126

6135

6108

6109

6074

6027

4376

6132

6128

6122

6078

MP3

Ako želiš MP3 pod brojem 6055 samo ukucaj MP3 6055 i pošalji na 7070. Cene 90DIN. (064/065), 50DIN. (063/062)

Ekstra hitovi
6055 Ivkova Slava - Nesanica
6134 Himna Navijača Partizana - Volim Parizan
6100 Srbija - Navijačko skandiranje
6118 Prijatelji - Tema iz serije
6106 Under the Sea - Dizni
6116 Otpisani - Trubači
6091 Bože pravde - Himna (instumental)

Hitovi narodne muzike
6170 Tozovac - Vlajna
6159 Dragana Mirković - Ako me ostaviš
6157 Bora Drljača - Otišla je Danijela
6169 T. Zdravković - Ispod palme na obali mora
6302 B. Zdravković - Kako starim sve te više volim
6305 Emina Jahović - Dal ona zna
6304 Donna Ares - To mi nije trebalo
6307 Sinan Sakić - Lepa do bola
6219 Blek Panters - Kakvu ženu imam
6211 Bojan Bjelić i Indy – Ekspresno
6208 Indy - Bato, bre
6206 Halid Beslic - Tuga
6201 Tina Ivanović - Kabrio porše
6188 Neda Ukraden - Januar i februar
6187 Mira Skorić - Ista nam je tuga
6001 Ceca - Pazi s kime spavaš
6073 Nikola Rokvic - Oprosti mojoj mladosti
6025 Ceca - Neodoljiv
6046 Elma - Gradske priče
6040 Silvana Armenulić - Šta će mi život
6087 Ljuba Aličić - Vrati se na mesto zločina

Hitovi zabavne muzike
6212 Marija Šerifović - Molitva
6217 Blizanci - Mambo Jambo Serbiano
6209 Željko Samardžić - Lice ljubavi
6214 Negativ - Prava stvar
6195 September - Cry For You
6185 Freestylers - In Love With You
6174 Zdravko Colić - Sto Puta
6167 Marija Šerifović - Nije mi prvi put
6301 Ana Nikolić - Devojka od čokolade
6308 Željko Samardžić - Lice ljubavi
6172 Zdravko Colić - Hajmo negdje nasamo
6166 Magazin - Oko moje sanjivo
6190 Nelly Furtado - Maneater
6076 50 cent - Candy shop
6151 Justin Timberlake - Sexy back
6138 Pussycat Dolls & B. Rhymes - Dont Cha
6111 Metallica - Nothing Else Matters
6077 Crazy Frog - Axel F
6149 Beyonce ft. JayZ - Deja Vu
6020 Shakira - La tortura
6090 Lordi - Hard Rock Hallelujah (Finland)
6136 Black Eyed Peas - My Humps
6069 Ana Nikolic - Romale romali
6139 Us5 - Maria
6104 Sting - Desert Rose
6060 Madonna - Sorry
6099 Santana - Maria Maria
6052 Funky G - U tvojim kolima
6079 Željko Joksimović - Michelle

P

Ako želiš polifonu melodiju pod brojem 71004 samo ukucaj P 71004 i pošalji na 7070. Cene 50DIN. (064/065), 50DIN. (063/062)

EUROSONG 2007

P 71004 Marija Šerifović - Molitva
P 71104 Bugarska - Elica Todorova & S. Jankulov
P 71204 Gruzija - Sopho Khalvashi - My Story
P 71304 Rusija - Serebro - Song Number One
P 71404 Slovenija - Alenka Gotar - Cvet z juga
P 71504 Ukrajna - Verka Serduchka - Danzing

hitovi narodne muzike

P 71483 Sinan Sakić - Lepa do bola
P 71283 Emina Jahovic - Dal ona zna
P 71183 Donna Ares - To mi nije trebalo
P 71973 B. Zdravković - Kako starim sve te više...
P 71992 Seka Aleksić - Iskoristi moje mane
P 71991 Nedeljko Bajić Baja - Mini Suknja
P 71953 Šako Polumenta - Dočekajmo jutro...
P 71923 Mile Kitić - Sampanjac
P 71863 Dragana Mirkovic - Luče moje
P 71772 Seka Aleksić - Dodji i uzmi me
P 71743 Milica Todorović - Uporedi me
P 71702 Sejo Kalač – Ala ala
P 71670 Dragana Mirković - Kroz šljivike i livade
P 71612 DJ Krmak - Sumaher
P 71542 Tanja Savić – Tako mlada
P 71472 Tina - Bunda od nerca

hitovi zabavne muzike

P 71583 Željko Samardžić - Lice ljubavi
P 71383 O. Dragojevic - Sa dva zma lažnog srebra
P 71083 Djogani - Kralj diskoteka
P 71873 Ana Nikolic - Devojka od čokolade
P 71942 Global Deejays - The sound of S. Francisco
P 71933 Coolio - Gangstas paradise
P 71892 Metallica - Nothing Else Matters
P 71890 Kylie Minogue - I believe in you
P 71861 Gwen Stefani - Rich Girl
P 71832 Shakira - La Tortura
P 71812 Linkin Park & Jay-Z - Numb-Encore
P 71782 Rihanna - Pon De Replay
P 71771 Iron Maiden - The number of the beast
P 71752 Djogani - Cekaj me kod kolima
P 71723 The Doors - Break on through
P 71703 Madonna - Hung up
P 71661 Prodigy - Smack My Bitch Up
P 71643 Ana Nikolić - Romale Romali

P 71641 Ogi - Cico
P 71613 Black Eyed Peas - My Humps
P 71603 Bob Sindair - Love Generation
P 71573 Bob Marley - I Shot The Sheriff
P 71572 Djogani - Ženi me
P 71553 Sting - Desert rose
P 71503 50 Cent - Window Shopper
P 71492 HIM - Wings Of A Butterfly
P 71482 50 Cent - Outta Control
P 71473 Luna - Seceru
P 71471 50 Cent Ft Olivia - Candy Shop
P 71453 Santana - Maria, maria
P 71443 Tatu - All about us
P 71413 Željko Joksimović - Mišel
P 71401 Nataša Bekvalac - Nikotin
P 71363 The Prodigy - Out of space
P 71352 T. Dapčević - Sve je isto samo njega nema
P 71351 Ekv - Par godina
P 71343 Shakira - Dont bother
P 71320 Ac/Dc - Highway To Hell
P 71263 The Eagles - Hotel California

ekstra hitovi

P 71491 Top Gun - Tema iz filma
P 71460 New York, New York
P 71412 Bijelo dugme - Uspavanka za Radmilu M
P 71380 Star Wars - The Imperial March
P 71342 Sundjer Bob - Tema iz crtanog filma
P 71151 Liga Sampiona
P 71100 Goran Bregović – Kalašnikov
P 71081 Shrek - Tema iz crtanog filma
P 71062 Crazy Frog - Axel F
P 70993 Kum - Tema iz filma
P 70921 Otpisani - Tema iz serije
P 70898 Ljubišino kolo
P 70883 Prijatelji - Muzika iz serije
P 70828 Pink Panter – Tema iz filma
P 70816 Sex i grad - Muzika iz serije
P 70752 Adams Family - Tema iz filma
P 70731 Nemoguća misija - Tema iz filma
P 70687 Cari – Muzika iz serije
P 70610 Crvena Zvezda - Himna
P 70510 Partizan - Himna
P 70470 Bože pravde - Himna

MONOFONE MELODIJE Bez obzira čije si mreže korisnik, a želiš melodiju pod brojem 71400, i imaš telefon NOKIA ukucaj MN 71400, ALCATEL-MA 71400, SONY ERICSSON-ME 71400, MOTOROLA-MM 71400, SAMSUNG-MSS 71400, SIEMENS-MS 71400, i za ostale EMS telefone-ME 71400 i pošalji na 7070. Cene 40DIN. (064/065), 50DIN. (063/062)

SMS LJUBAVNI CHAT

Želiš li da upoznaš dečka? DA
Želiš li da upoznaš devojku? DA
Želiš li da imaš sms simpatiju? DA
Diskretno i anonimno? DA

Ukucaj DA i pošalji na 7070

ostale KOMANDE za LJUBAVNI CHAT:
Traži korisnike koji su prijavljeni:
Ukucaj - DA trazi pol godine od do grad
primer: **DA trazi pol z god 20 35 grad Beograd**
(z - ženski pol / m - muški pol)
Pošalji SMS na 7070

Vidi šta je korisnik napisao o sebi:
Ukucaj - DA vidi ime korisnika
primer: **DA vidi marija23**
Pošalji SMS na 7070

Šta želi korisnik i šta su očekivanja:
Ukucaj - DA zeli ime korisnika
primer: **DA zeli marija23**
Pošalji SMS na 7070

Da pošalješ poruku i ostvariš kontakt:
Ukucaj - DA poruka ime korisnika tekst poruke
primer: **DA poruka marija23 cao kako si**
Pošalji SMS na 7070

za 064 i 065 mrežu

7070

mt:s telenor

preko ovog fiksnog broja možete naručiti polifone melodije, kolorne slike i igrice
0900/555-777
CENA POZIVA NA 0900 JE 50 din.+PDV bez obzira na dužinu trajanja poziva

G rečnici

Ako želiš JAVA APLIKACIJU pod brojem 3785 jednostavno ukucaj G 3785 i pošalji na 7070.
Cena 150DIN (064/065).

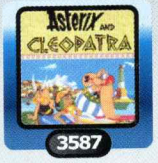
java igre

cena 150 din

3786

3660

3643



3587

3666

3656

cena 110 din

3689

3697

3785

3648

3684

3696

3640

3695

3647

3593

TV MULTIMEDIA

Morate imati podešen i ativiran GPRS na svom telefonu. Svi korisnici Čiji aparat podržava GPRS, mogu ga aktivirati pozivom CALL CENTRA na brojeve 789 (064 mreža) i 9863 (063 mreža). Nakon što aktivirate GPRS potrebno je samo da okrenete 0900/555-777 i pratite uputstva govornog aparata. Sve cene su bez PDV-a (18%).

PODRŽANI MODELI: Polifone melodije kolor slike, real audio: NOKIA svi modeli sa kolor ekranima; SIEMENS SX1, ST55, ST60, A60, C55, C65, CX65, C6V, C60, M55, M65, MC60, S55, S65, SL55, S57C, SL65; SONY ERICSSON P800, P900, K700i, K500i, F500i, S700i, T610, T630, T300, T310, Z600, Z1010; ALCATEL ONE TOUCH 531, ONE TOUCH 535, ONE TOUCH 735, ONE TOUCH 525, ONE TOUCH 332; MOTOROLA V300, V400, V500, V600, V620, T720, A835, C385, C450, C550, C650, V180, V220, V525M, E365; SAMSUNG E105, E700, E710, E715, X600, X100, C100, S500, S600, E100, E800, E820, S500, X100A, X600A, C100, C100G, D410, D410C, D415, E105, E300, E310, E600, E608, E710, E715, P100, P400, P510, P730, S100, S105, S200, S300, S300M, V200, V205, X430, X450; PANASONIC G50, G60, GAD87, X300, X66, X68, X70; QCI-31; SAGEM myV-65, myX-5m, myX-6, myX3-2, myX5-2; SHARP TM100, GX10, GX10i, GX15, GX20, GX30

GMC vam poklanja PlayStation 2

Distributer PlayStation programa za Srbiju GMC iz Novog Sada (www.gmc-yu.co.yu) poklanja vam PlayStation 2 konzolu!
Sve što treba da uradite jeste da na broj 4357 pošaljete SMS sa svojim odgovorom ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun ps2. Na kraju SMS-a dodajte svoje ime, prezime i adresu.
SMS može da izgleda ovako:
sfun ps2 a, sfun ps2 b ili sfun ps2 c Zdravo Piroćanac, Prvomajska 1, Pirot
Cena SMS-a za sve mreže je ista i iznosi 20 dinara.

Kada je Sony izbacio slim verziju PlayStationa 2?

a) 2000
b) 2004
c) 2008

Odgovor na pitanje iz prošlog broja: a (Dead or Alive 2)
Nikola Vujović, Kraljevo (062514xxx)

Osvojite Sony PSP

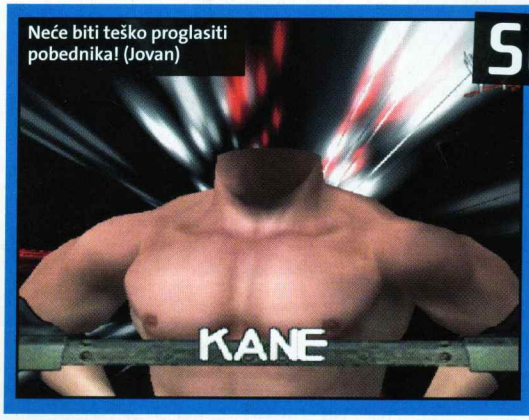
Evo još jedne prilike da osvojite ovu simpatičnu spravicu

GMC-YU (www.gmc-yu.co.yu), poklanja vam Sony PlayStation Portable Slim konzolu! Sve što treba da uradite jeste da na broj 4357 pošaljete SMS sa odgovorom, ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun psp. Na kraju, dodajte svoje ime, prezime i adresu. Primer pravilnog SMS-a: sfun psp b Daba Dabić, Ulica ptičica 2, Beograd
Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV

Pomoću kojih kartica se može proširiti PlayStation Portable?
a) Memory Stick Duo
b) Memory Stick Quatro
c) Nije moguće proširiti

Odgovor na pitanje iz prošlog broja: b (4.0)
Srba i Miloš, Vršac (062529xxx)

Neće biti teško proglasiti pobednika! (Jovan)



ScreenFunShot

Osvojite pretplatu na ScreenFun

Zanimljive screenshotove iz igara pošaljite na e-mail **shot@screenfun.rs** zajedno sa komentarom i osvojite tromesečnu pretplatu na Bravo ScreenFun! Screenshotove možete praviti pomoću softvera (npr. SnagIt www.snagit.com ili FRAPS www.fraps.com), tasterom Print Screen (+ Paste u Paintu) ili iz same igre (konsultujte uputstvo). Željno iščekujemo vaše ScreenFunShotove!

BRAVO SCREENFUN No. 40 – 8/08 • Po licenci: HEINRICH BAUER ZEITSCHRIFTEN VERLAG KG Charles-de-Gaulle-Straße 8, D-81737 München

Osnivač-izdavač: NID "Color Media International" d.o.o.
Adresa redakcije: Radnička 30a, 21000 Novi Sad
Tel. 021/489-71-00
Fax: 021/489-71-26
E-mail: bravoscreenfun@color.co.yu

REDAKCIJA
Glavni i odgovorni urednik:
Igor Conić (igor.conic@color.co.yu)

SARADNICI
Mihailo Tešić, Vladislav Herbut,
Stojan Karamatijević, Vladimir Dolapčev

PRODUKCIONI TIM
Šef produkcije: Aleksandra Prusina (aleksandra.prusina@color.co.yu)
Art direktor: Aleksandar Ružičić (aleksandar.ruzicic@color.co.yu)
Redaktor: Dragana Prodanović (dragana.prodanovic@color.co.yu)

GRAFIČKA PRIPREMA
Grafički urednik: Valentina Arambašić (valentina.arambasic@color.co.yu)
Obrada fotografija: Nenad Lazić (nenad.lazic@color.co.yu)

LEKTURA I KOREKTURA
Ištvan Devič (istvan.devic@color.co.yu)
Snežana Matić (snezana.matic@color.co.yu)
Jelena Jakovljević (jelena.jakovljevic@color.co.yu)

PRETPLATA
polugodišnja 360 din., godišnja 720 din.
Telefon: 021/641-44-01
E-mail: pretplata@color.co.yu

COLOR MEDIA INTERNATIONAL
Direktor razvoja: Miroslav Vajda (miroslav.vajda@color.co.yu)
Advertising direktor: Goran Radulović (goran.radulovic@color.co.yu)
Direktor produkcije: Bojan Vulin (bojan.vulin@color.co.yu)
Tehnički direktor: Srđan Plavšić (srdjan.plavsic@color.co.yu)
PR menadžer: Milica Milić (milica.milic@color.co.yu)

"Color Media International" je članica:
COLOR PRESS GROUP

ADVERTISING
Advertajzing menadžer izdanja:
Nevena Antonić (nevena.antonic@color.co.yu)

Novi Sad
Adresa marketinga: Bulevar oslobođenja 30a
Tel./fax: 021/446-011; 446-012; 446-013

Beograd
Adresa marketinga: Ljubostinjska 2
Tel. 011/3-810-810
Fax: 011/3-810-888

Marketing producenti:
Rajko Adamović (rajko.adamovic@color.co.yu)
Dušan Zoroe (dusan.zoroe@color.co.yu)
Lea Imeri (lea.imeri@color.co.yu)

COLOR PRINT
Štampa: "Color Print" d.o.o.
Adresa: Mileve Simić 27, 21000 Novi Sad
Tel./fax: 021/641-73-33; 641-73-35
E-mail: colorprint@color.co.yu

DISTRIBUCIJA
"DISTRI PRESS" d.o.o., Beograd
Adresa:Surčinski put 1N, 11070 Novi Beograd
Tel./fax: 011/312-9371, 312-9446, 312-9502

CIP – Katalogizacija u publikaciji
Biblioteka Matice srpske, Novi Sad
681.32 : 794
BRAVO screen fun / urednik Igor Conić. – 2005, 1– . – Novi Sad : Color Media, 2005–. – Ilustr. ; 28 cm
Mesečno
ISSN 1451-9925
COBISS.SR-ID 202489351

CRNA GORA
Uvoznik i distributer: "Monte Color" d.o.o.
Adresa: Đoka Miraševića 15, Podgorica
Direktor: Milivoje Calić
Tel. 081/206-155, 206-156, 269-029
e mail: montecolor@cg.yu

BOSNA I HERCEGOVINA
Uvoznik i distributer: "Svet Print" d.o.o.
Adresa: Slobodana Jovanovića 28, Banja Luka
Direktor: Ibojka Milošević
Tel./fax: 051/308-343; 308-349
e mail: svetprint@color.co.ba
Predstavništvo i distribucija u Sarajevu: "Svijet Print" d.o.o.,
Senada Poturka Sencija 120, Sarajevo
Tel./fax: 033/768-986
Direktor: Džafer Olević

List je registrovan u Ministarstvu prosvete i kulture Republike Srpske pod brojem: 533 i upisan u Registar javnih glasila pod brojem: 6-01-407-27/06 od 28.12.2006
Nacionalna biblioteka Sarajeva issn: 1840-1961

MAKEDONIJA
Uvoznik i distributer: "Svet Press" dooel
Adresa: Debarca 3, 10000 Skoplje
Direktor: Kolja Miladinov
Tel./fax: 02/322-30-64
e mail: svet@colormedia.com.mk

Kompanija COLOR PRESS GROUP i redakcija Bravo ScreenFuna ne odgovaraju za sadržaj i istinitost objavljenih reklamnih poruka i preuzetih sadržaja sa pomenutih ili oglašavanih elektronskih lokacija.

Zabranjeno je reprodukovati i koristiti u komercijalne svrhe štampane sadržaje izdanja Bravo ScreenFuna bez pismenog odobrenja izdavača.

Redakcija Bravo ScreenFuna nije obavezna da vraća i odgovara na primljene rukopise, fotografije i internet poštu.

COLOR PRESS GROUP izdaje magazine: Lepota i zdravlje, L'Officiel, CKM, JOY, Moja kosa, Svet, Bravo, Bravo Girl, Moja beba, Brava Casa, Auto Start, Alan Ford, Tina, Beauty Expert, Moje Dete, Bravo ScreenFun, Bratz, Hello, TV Novele, Astro, Lekovito bilje, Sfinga, Skandi svet, Moja tajna, Moja romansa, Junior i mnoge druge

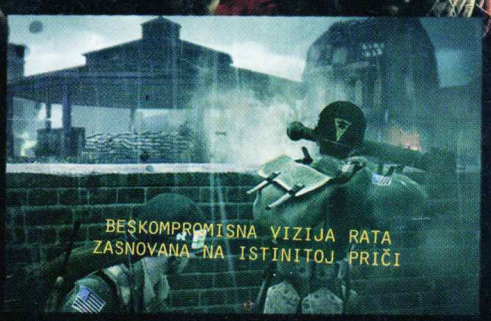
COLOR PRESS GROUP je član:
FIPP
International Federation of the Periodical Press
www.fipp.com

Guitar Hero, Activision, and RedOctane are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. The Aerosmith name and wings logo are trademarks of Rag Doll Merchandising, Inc. All Aerosmith trademarks and related rights have been provided pursuant to a license from Rag Doll Merchandising, Inc. Covered by one or more of the following patents: U.S. Patent Nos. 5,739,457; 6,018,121; 6,225,547; 6,347,998; 6,369,313; 6,390,923; 6,425,822; 6,645,067 and 6,835,887; patents pending. The Guitar Hero controller shapes are trademarks of Gibson Guitar Corp. All Gibson marks, logos, trade dress, guitar models, controller shapes, and related rights provided pursuant to exclusive license from Gibson Guitar Corp. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "2," "PlayStation" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. [illegible] TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

BROTHERS IN ARMS

HELL'S HIGHWAY™

VOJSKA JE OPERACIJI DALA IME MARKET GARDEN.
MI SMO JE NAZVALI PUT DO PAKLA.



18+ www.pegi.info

PC DVD ROM

PLAYSTATION 3

XBOX 360 LIVE

BROTHERSINARMSGAME.COM

gearbox software

UBISOFT

© 2008 Gearbox Software, LLC. All Rights Reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Gearbox Software, LLC. Brothers In Arms Hell's Highway is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC. "PS" and "PLAYSTATION" are a trademark or registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Generalni Distributer: COMPUTERLAND, 011.309.95.95, 309.95.96, www.compland.rs